

JUEGO PARA PC SNIPER GHOST WARRIOR ¡GRATIS!
¡LA DIVERSIÓN SE DISPARA CON LA MEJOR ACCIÓN!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 273 FEBRERO
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE

Monster Hunter World

¡PREPARA TU PC PARA LA CACERÍA DE OTOÑO!

HARDWARE

Monitores 4K

¿ES LA HORA DEL NUEVO ESTÁNDAR GRÁFICO?

AHÓRRATE 5€ DESTINY 2

50 JUEGOS MÁS ESPERADOS DE 2018

Quake Champions
• Far Cry 5 • Conan Exiles
• Song of Horror • Code Vein
• Dragon Ball Fighterz
• Unreal Tounament
• Left Alive • Skull & Bones
• Space Junkies • Vampyr
y muchos más....

Número 273
AÑO XXXIV
PV.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00273



¡REGALO! CALENDARIO 2018

PREVIEWS

KINGDOM COME: DELIVERANCE
BAOBABS MAUSOLEUM. EP 2

REVIEWS

INJUSTICE 2
FALLOUT VR

EL MEJOR TRAS EL MEJOR



Francisco Delgado
Director

Es ya una tradición. Casi un tópico, pero, como sabemos, siempre hay algo de verdad tras los tópicos. El que toca ahora es que tras un año espléndido en juegos para PC se avecina uno que promete ser aún mejor. Sí, lo hemos dicho muchas veces. Sin embargo, no me negarás que suele ser cierto.

2017 ha sido un año estupendo. Un gran año para el PC. Además de bastante loco, por cierto, sobre todo por la avalancha de novedades tecnológicas en cuanto a procesadores y gráficas –y la que se avecina en 2018 va a ser igual o aún más loco, acuérdate de estas palabras–. Pero acabamos de estrenar año y la nueva temporada arranca. ¡Y cómo lo hace! Si sueles seguir los anuncios de las compañías seguro que ya tienes marcados en tu diana unos cuantos títulos, pero si no, tranquilo, ya nos hemos encargado nosotros de hacer una preselección de 50 de los juegos más interesantes que van a aparecer en los próximos meses. Sí, habrá muchos más y teniendo en cuenta que aún hay tiempo para que grandes eventos como E3 o Gamescom se conviertan en escaparates de anuncios y novedades, en esta primera mitad de 2018 estamos seguros de que nos vamos a llevar muchas sorpresas. Buenas, seguro, casi todas.

Solo el CES, la primera gran feria del año –centrada en la tecnología, eso sí–, ya nos ha dado unas cuantas alegrías en cuanto a novedades de cara a procesadores, tecnología gráfica, portátiles gaming, RV y unas cuantas cosas más. ¿Qué no vendrá en los eventos dedicados a los juegos? 2018 no ha hecho más que empezar y ya promete ser un año estupendo. Otro gran año. Quizá, como reza el titular de más arriba, el mejor tras el mejor. Así lo deseamos. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*



FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
El nuevo año parece estrenar la resolución 4K como el nuevo estándar gráfico. ¿Tienes claro todo lo que hay que saber? No te preocupes, nuestro experto nos da las claves y nos selecciona monitores. **Pág. 62**



Eduardo de la Iglesia
Compositor y profesor en U-tad, Eduardo de la Iglesia nos habla de los conceptos clave de audio y música en los videojuegos, y de su evolución y relevancia en el diseño de cualquier proyecto. **Pág. 48**



Luis Quintans
CEO de Badland Games y presidente de DEV, Luis Quintans nos habla del panorama actual de la industria del desarrollo en España y lo que hace falta para que despegue y crezca hasta donde merece. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
2/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO



micromanía te regala

SNIPER GHOST WARRIOR

JUEGO VALORADO EN 10€

74
¡COGE TU FUSIL Y AFINA TU PUNTERÍA!

Conviértete en un francotirador de élite y vive la acción bélica como nunca con un juego impresionante valorado en 10 euros.



22
KINGDOM COME: DELIVERANCE

Viaja en el tiempo hasta la Bohemia de 1403 y descubre la guerra y la dureza de la vida en la Edad Media, como Henry, el hijo del herrero.



48
MÚSICA Y SONIDO EN LOS VIDEOJUEGOS

Descubre las claves que hacen que un videojuego suene a las mil maravillas, en música y audio.



83
FALLOUT 4 VR

El universo postapocalíptico de Bethesda se hace más real con su versión RV. ¿Es tan aterrador como parece? ¡Descúbrelo!



94
MONSTER HUNTER WORLD

Aunque no llegará al PC hasta el próximo otoño, te contamos todo lo que puedes esperar de este título de Capcom recién estrenado en consola.

ÍNDICE POR JUEGOS

HUNT SHOWDOWN

¿Cazador o presa? ¡Ambos!

■ ACCIÓN ■ 2018 ■ CRYTEK

La acción multijugador de «Hunt Showdown» lo es por partida doble. Únete a otro jugador y, formada tu pareja de cazadores, adéntrate en las lúgubres zonas pantanosas de Louisiana para acabar con una invasión de monstruosas criaturas. Pero no estaréis solos. La cacería ha atraído a otras parejas –hasta cinco en total– por la gloria, la fama y la fortuna o, algunos, solo por el riesgo y la emoción. Pero son también tus rivales. Si consigues una recompensa al abatir una presa, te convertirás también en su objetivo e intentarán arrebatártela por cualquier medio. Cazador y presa. Monstruos y humanos en una guerra sin cuartel. ¡Brutal!

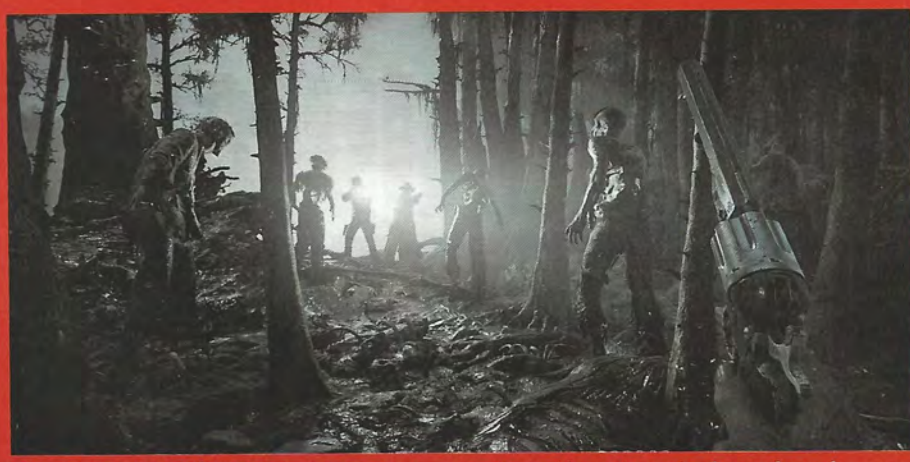


¿QUÉ ES ESO EN MEDIO DE LA LAGUNA? Las zonas pantanosas de Louisiana están repletas de criaturas monstruosas a las que dar caza... pero hay otros.



¡SORPRESAS EN CADA RINCÓN! No podremos bajar la guardia ni por un segundo. Puede que los refugios sean un peligro si hay una pareja rival dentro.





SÍ, NO SOMOS LOS ÚNICOS. La cacería de monstruos ha atraído a más parejas de cazadores al pantano. Los que primero abatan a una presa se quedarán con la recompensa. Pero podremos quitársela....



¡OJO, QUE TAMBIÉN TE ATACAN! Los monstruos de los pantanos no son animales. Tienen inteligencia y son capaces de usar armas y herramientas, además de extraños poderes. ¡Mucho ojo!

¿DE DÓNDE HAN SALIDO ESTAS CRIATURAS? Hay muchas teorías sobre su origen. Algunos hablan de horribles mutaciones. Otros de zombis, algunos insisten en la posesión de espíritus demoníacos... Sea como sea, la única realidad es que han invadido el pantano y hay que acabar con ellos antes que nuestros rivales.

LAS CIUDADES YA SON MARCAS EN LOS ESPORTS

La situación es de vértigo con los eSports. Todo cambia rápido: el modelo de negocio, las técnicas para fidelizar al usuario... Hay que conseguir que compren dentro y fuera del juego, con marcas que empiezan a tocar la fibra sensible para así alimentar al fan.

Ya ha pasado. Nos las vemos con miles de mensajes que se quejan de una decisión que ha cambiado las reglas. Es la ley del mercado y no podemos bajarnos del tren de los eSports, que se han convertido en un negocio lleno de genios. Lo son en el marketing, la publicidad, la tecnología. Pero, sobre todo, aprenden rápido de lo que ha triunfado con anterioridad. Como el deporte tradicional.

Hace poco vimos uno de esos eventos que ponen la piel de gallina. Aficionados que cambian sus camisetas de un equipo por las de otro. Overwatch League, la primera edición del renovado campeonato, ha tenido mucho de sentimiento. Pero también de escaparate abierto al mundo.

El equipo de la ciudad

La sensación de que «Overwatch» no iba a crecer más y que todo se ponía en contra se ha disipado. Los seguidores abarrotaron la parte presencial en Los Ángeles. Más de 10 millones de espectadores siguieron los acontecimientos desde Twitch, el juego y el canal de MLG. Pero hay un detalle que no se nos escapa. Los equipos que participaron no tenían nombres que hubiéramos visto antes. Todos tenían una ciudad y algo más. Un reflejo de lo que son los Houston Rocke ts o San Antonio Spurs.

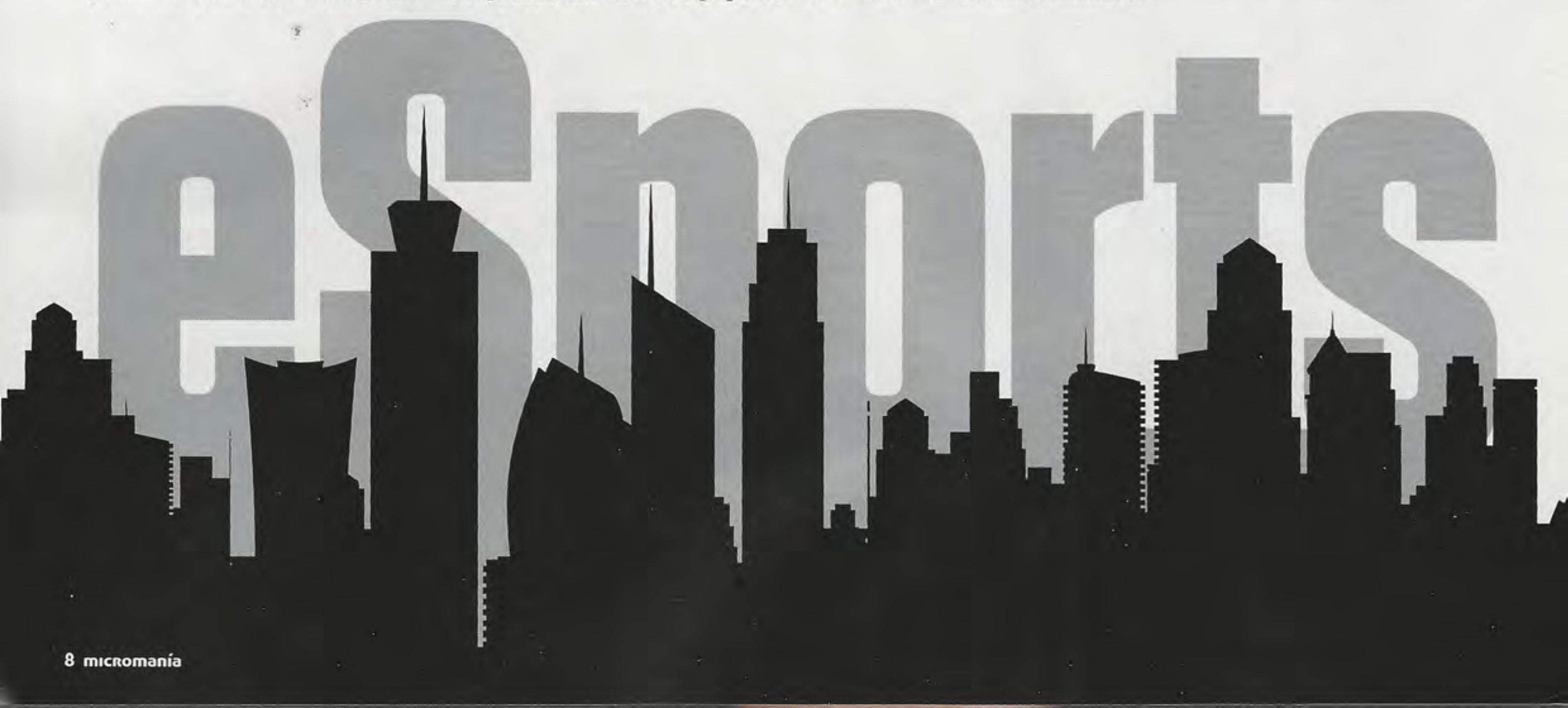
Seguramente te digan algo nombres como Dallas Fuel o San Francisco Shock. Además, los logotipos de cada equipo y sus colores tienen mucho que decir. De todos los que hemos visto en Overwatch League nos quedamos con London Spitfire. Pero, ¿qué hay detrás de estas formaciones?

Si hablamos de Optic Gaming, en lugar de Houston Outlaws, a lo mejor tenemos la respuesta. Uno de los clubes más importantes del mundo en los eSports ha tenido que rebautizar a su equipo de «Overwatch». Lo mismo le ha pasado a Cloud9, que son los pilotos de ese Spitfire. La lista llega a los 12 equipos, que se han empezado a enfrentar hasta llegar a la final, dentro de unos meses. La justificación para tapar una marca registrada es lo importante.

Con el coste de llevar un producto a lo más alto, eliminar su nombre de los titulares puede parecer una locura. Sin embargo, utilizar franquicias con nombres de ciudades es algo que ya se ha visto en competiciones deportivas tradicionales. Es más, un equipo puede cambiar de localización y los seguidores de este decidirán si lo siguen o buscan otro. El apego por el conjunto de una ciudad



LAS SALAS DE CONTROL ESTÁN DUPLICADAS, PARA QUE SI ALGO FALLA SE RETOME DONDE ESTABA. Además, Blizzard Arena tiene capacidad para varios eventos online simultáneos.



480.000 ESPECTADORES POR MINUTO fue el promedio en la jornada inaugural de Overwatch League, con 280.000 de media en los cuatro días de competición.

TRABAJAR EN ESTADOS UNIDOS

Nos ha resultado curioso ver las necesidades que tiene un trabajador para emprender en Estados Unidos. No es solo la normativa para entrar en el país, sino la legislación local lo que se debe tener en cuenta. Aun así, en el terreno de los eSports las cosas parecen funcionar bien, por un motivo tan sencillo como que los profesionales de esta actividad están en el mismo apartado que los deportistas tradicionales. Con esto, cabe decir que organizaciones consideradas como deportivas pueden conseguir visados de trabajo para sus empleados. Lo hacen con la cooperación de las autoridades en un país donde el deporte ha sido una de las herramientas más importantes para conseguir el éxito. Con universidades, empresas o legisladores que apoyan este tipo de actividades sin mirar más allá de lo que significa la palabra deporte. Aunque lleve una 'e' delante.

en países diferentes a España no es tan visceral.

Objetivo: estabilidad

Blizzard ha encontrado una forma de potenciar su liga, al mismo tiempo que se crea algo especial. El modelo de las franquicias promete exportarse a todo el mundo. De momento, ha empezado en EE.UU., donde se usan los alrededores de Hollywood como sede.

Los equipos tienen que desplazarse poco; aunque tengan nombres de ciudades de Corea o China, todos residen en un radio de decenas de kilómetros.

En Overwatch League hay tres españoles, que forman parte de la selección nacional del juego. Han participado en los torneos más importantes y ahora están entre la élite. Sus historias van desde quien no tenía nada mejor que jugar, hasta profesionales que dejan todo para unirse a los mejores del mundo.



ANTE EL TEMOR DE QUE LOS FANS ABANDONEN A UN EQUIPO SI CAMBIA DE CIUDAD, la experiencia de la NBA es todo un referente en este sentido.

Con más de una docena de nacionalidades diferentes, cada equipo de Overwatch League puede tener seguidores de todo el mundo. Incluso, puede que esta amalgama de pie a que un país concreto apoye a varios equipos. En cuanto a los motivos para usar nombres de ciudades, volvemos a lo económico. La organización exige una calidad muy alta para los jugadores. También, que todos sean profesionales. Los clubes de eSports en América facturan millones de dólares. Ocupar una plaza supone un gasto que pocos están dispuestos a asumir. A cambio, los premios son importantes y la proyección, espectacular. Twitch ha firmado un contrato de dos años para retransmitir Overwatch League. Los rumores apuntan a 90 millones de dólares. El negocio funciona.



LOS 12 CONJUNTOS QUE COMPITEN EN OVERWATCH LEAGUE tienen detrás clubes importantes de eSports, empresarios, jugadores de la NBA y otros inversores millonarios.

TRES ESPAÑOLES EN LA CORTE DE «OVERWATCH»







Daniel 'dhaK' Martínez de San Francisco Shock, Alberto 'NeptuNo' González de Philadelphia Fusion y Jonathan 'HarryHook' Tejedor son nuestras estrellas internacionales. Cuando juegan juntos, saben quién debe ocupar cada posición, aunque en sus equipos habituales hayan tenido la misma. Se conocen desde hace años y saben por dónde respira cada uno. Aunque en la selección hayan sido más, estos tres son la avanzadilla que ya está en California. Unos viven en mansiones a pocos metros de la que tenía Justin Bieber. Otros se alojan en hoteles o apartamentos. Entrenan más de ocho horas al día, como corresponde a un trabajo remunerado, con sueldos que no se han filtrado, pero que son muy sugerentes. Tanto como para dejar la familia a miles de kilómetros y pensar que esta oportunidad hay que aprovecharla. Porque, como dice alguno de ellos, la vida del profesional en eSports es corta.

Enfrente tienen cada día a sus compañeros de equipo, entrenadores, preparadores físicos, psicólogos, nutricionistas, médicos y todo cuando necesita un equipo profesional. Un modelo que se ha empezado a importar a España, con clubes como Movistar Riders. Pero que resulta inalcanzable para el nivel que ofrecen las ligas locales. Recordemos que, como mencionó hace no mucho Sergi Mesonero, responsable en LVP, en España no hay equipos rentables. Quizá, cuando los seleccionados para «Overwatch» vuelvan, las cosas cambien e importen la calidad necesaria para que suba el nivel general en su lugar de origen.

BLIZZARD ARENA

Unos estudios de cine y televisión en Burbank, California, son el lugar elegido por Blizzard para montar su espectáculo de los eSports. Un recinto que ha albergado la grabación de episodios para "El Príncipe de Bel-Air". Donde hay capacidad para tener dos o más torneos en paralelo. Con estudios duplicados, zonas de camerinos y salas heladas para los servidores. Porque no hablamos solo de grabar programas de televisión, sino de retransmitir todo en directo a millones de personas en todo el mundo.

La duplicidad de los controles y servidores llega a un extremo casi enfermizo en Blizzard Arena. El equipo humano que se reparte en las salas es capaz de continuar donde lo dejó el anterior un segundo antes. El nivel de concentración que se respira es impresionante. Aunque lo más divertido se vive frente al escenario donde se enfrentan los equipos. Con unos pocos cientos de personas que animan hasta la extenuación. Como en una arena romana, de donde le viene el nombre. Eso sí, tras haberse dejado parte de los ahorros en la tienda de la entrada.



AL ESTAR EN CALIFORNIA, BLIZZARD ARENA PUEDE VERSE COMO PARTE DE LA INDUSTRIA DE HOLLYWOOD. Lo es, realmente, hasta el punto de compartir instalaciones.



COMO ERA DE ESPERAR, RODEADO DE PARQUES TEMÁTICOS, el lugar del evento también tiene su tienda en la entrada y salida.

NOVEDADES DE FEBRERO

Sin darnos cuenta, esto empieza a rodar

Ya estamos en plena carrera hacia el verano. Aunque antes tiene que llegar la primavera, porque seguimos en invierno. Pero lo nuestro es ser optimistas, con un año en el que los ordenadores para jugar son la moda, una vez más. Con potencia para hacer cualquier cosa y sistemas de Realidad Virtual o aumentada de todos los colores. Eso sí, los juegos mandan, con lanzamientos que nos suenan de hace tiempo. «Kingdom Come Deliverance» se deja ver, por fin. También tenemos más dirigentes para «Civilization VI» o nuevas entregas de clásicos. Es un buen mes de febrero, no lo dudes.

FEBRERO 2018: LANZAMIENTOS


01

Final Fantasy XII: The Zodiac Age nos ayuda a recordar cómo eran los juegos de rol hace casi una década.


06

Sairento VR ha tenido un ligero retraso, pero por fin parece que podremos ver su apuesta por la acción ninja.


08

Civilization VI: Rise & Fall llega con ocho civilizaciones y nueve líderes que se suman a los ya disponibles.


13

Crossing Souls tiene mucho de ochentero, con una aventura en la California de 1986.


13

Dynasty Warriors 9 se atreve con una vuelta de tuerca más al género, con batallas contra miles de enemigos.


13

Kingdom Come: Deliverance nos ofrece vivir en primera pewrsona el papel de un habitante de la Bohemia medieval.


14

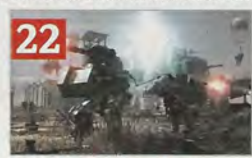
The Fall Part 2: Unbound se atreve con las plataformas y espacios a explorar, a lo metroidvania.


15

Secret of Mana 3D hará que muchos conozcan de primeras una de las sagas míticas del rol en consola.


16

Fe fue una de las sorpresas de EA en el E3 2017. Se lo compara con «Ori & the blind forest».


22

Metal Gear Survive surge de una Konami donde el precursor de la saga hace tiempo que la dejó.

EVENTOS A SEGUIR



Japan Weekend, 10 y 11 de febrero 2018 en Madrid. Una vez más, la cultura japonesa se deja ver en Madrid, junto a videojuegos como «Dragon Ball FighterZ». *japanweekend.com*



Toy Fair New York, del 17 al 20 de febrero 2018. Piensa en juguetes, libros, educación y, por supuesto, videojuegos, junto a muchas cosas divertidas e innovadoras. *toyfairny.com*



ESL One Katowice, 24 y 25 de febrero en Polonia. La ciudad polaca vuelve a convertirse en el centro de todo lo relacionado con «Dota 2» y los eSports. *esl-one.com*

PRÓXIMAMENTE...

1ER Y 2º TRIMESTRE DE 2018

IEM KATOWICE
2 a 4 de marzo 2018 **Spodek Arena, Katowice, Polonia**
«CS: GO» y «StarCraft II: Legacy of the Void» tendrán una bolsa de 750.000$ en la final de Polonia.

Q.U.B.E. 2
Primer trimestre **Habilidad** **Toxic Games** **Xbox One, PS4 y PC**
El primer trimestre veremos la segunda parte de un juego que nos recuerda algo a «Portal».

SEA OF THIEVES
20 de marzo 2018 **Acción** **Rare** **Xbox One y PC**
Fechorías en el mar, en tierra y en todos los rincones del Caribe donde nos lleve el barco. ¡Rare ha vuelto!

NI NO KUNI 2: EL RENACER DE UN REINO
23 de marzo 2018 **Rol** **Level 5** **PS4 y PC**
La animación de Studio Ghibli sigue muy presente en este título que salta a nuestros PC.

FAR CRY 5
27 de marzo 2018 **Acción** **Ubisoft** **Xbox One, PS4 y PC**
Praderas llenas de pastos, gente de campo y mentes que dominar. Es la hora de Joseph Seed.

DARK SOULS REMASTERED
25 de mayo **Acción** **Bandai Namco** **Xbox One, PS4, Switch y PC**
No hay día que no nos acordemos de lo mal que lo pasamos con él, y lo que lo echamos de menos.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

E3 2018
12-14 de junio **Los Ángeles**
Ya se anuncia que este será diferente, al menos por parte de Microsoft. Pero confiamos en que así sea, con más juegos, hardware y espectáculo.

CRACKDOWN 3
Acción **Microsoft** **Xbox One y PC**
Tenemos mucha curiosidad por cómo se aplicará el poder de la nube a las partes online de este juego, mientras aprovecha nuestros PC para el resto.

FORZA HORIZON 4
Conducción **Playground Games** **Xbox One y PC**
Se rumoreaba que iríamos a Japón en el próximo Forza Horizon y nos gustaba la idea.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



40 MILLONES EN FORTNITE
Hablamos del fenómeno «PUBG», de pago, pero la noticia récord viene de «Fortnite», que pasó de 40 millones de jugadores y más de dos simultáneos en enero.
epicgames.com

SEA OF THIEVES
Tras el paso por su versión alfa, el juego de Rare sigue su camino hacia las tiendas, con 356,192 jugadores que lo probaron en fase temprana.
seaofthieves.com

TEMPLADO



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
La versión 1.2.0 del juego nos prepara de cara a un DLC nuevo, pero también mejora el inventario, la estabilidad genera o la opción de devolver mercancía.
ubisoft.com

WARHAMMER 40000: INQUISITOR - MARTYR
Una actualización añade el primer capítulo del modo campaña para un jugador, así como un nuevo set para el terreno de juego, una clase nueva y algunas mejoras.
neocoregames.com

FRÍO



REMEDY SE QUEJA DE COSTES
Parece que hacer juegos con historia, sin multijugador, se ha disparado en gastos hasta 10 veces lo habitual hace años, según afirman los creadores de «Max Payne».
remedygames.com

LA NUEVA REVOLUCIÓN DIGITAL EN PUERTAS

La distribución digital hace tiempo que se convirtió en el estándar. Pero, ¿estamos en vísperas de otro paso adelante o lo de Robot Cache no es para tanto?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Casi sin darnos cuenta han pasado ya casi 15 años –¡quince!– desde que apareció Steam, en 2003, aunque no sería hasta un año después, con el lanzamiento de «Half-Life 2», cuando el servicio de Valve de distribución digital y soporte de juego en red marcó el camino a seguir y se convirtió en el abanderado de la distribución digital que, poco a poco, han acabado siguiendo las grandes compañías –y algunas no tan grandes–, dejando las copias físicas de los juegos casi como un recuerdo o un nicho para loos amantes de las ediciones de coleccionista. En su momento, las dudas que levantó una apuesta tan innovadora no fueron pocas y las voces críticas –la mía, por ejemplo– hablaban de los posibles riesgos que podría entrañar para el jugador. Los cambios siempre provocan dudas, inevitablemente. Los más entusiastas pioneros los abrazan sin reparos. Otros somos más desconfiados.

Dejando a un lado la duda, siempre existente, de si ahora mismo un sistema como Steam es demasiado grande para caer, que muchas otras compañías se han hecho ya un hueco en la distribución digital es innegable. GOG es uno de los mejores ejemplos. Pero siempre hay hueco en el mercado para otros actores, o eso piensan en la nueva plataforma Robot Cache (*www.robotcache.com*). ¿No conoces Robot Cache? Es normal, prácticamente no ha empezado, y si no fuera por los nombres que están detrás, posiblemente pasara desapercibida como compañía. Pero cuando gente como Brian Fargo –responsable de compañías como Interplay, Virgin o InXile, y sagas como «The Bard's Tale» o «Baldur's Gate»– o Nolan Bushnell –sí, ESE Nolan Bushnell que fundó Atari–, entre otros, se encuentran detrás, hay que empezar a mirar con atención.

> "Compra y vende, mina criptomonedas y ten seguridad total. ¿Muy bonito para ser real?"

Y su objetivo, según anuncian, es romper las reglas del mercado de la distribución digital. Así, sin vaselina ni nada.

El cínico desconfiado

Reconozco que suelo ser bastante escéptico con casi todo. Es un defecto. Y cuando las cosas pintan demasiado bonitas como para ser verdad, la mayoría de las veces es que no lo son. Por eso, conocer las declaraciones de lo que quiere ser Robot Cache me hacen saltar todas las alarmas, pero ¿y si fuera tan bonito como parece, de verdad? Pese a que aún tiene un gran margen de mejora, ¿quién se imagina el panorama actual del PC sin la plataforma de Valve?

Resumiendo mucho, Robot Cache parece un compendio de todo lo bueno que está ahora mismo en boga: para los creadores y editores colocar su producto en Robot Cache puede ser hasta un 80% más barato que en otras plataformas –lo que aumenta los beneficios... ¿y reduciría los precios de venta?, quién sabe–; los jugadores podemos comprar y revender nuestros juegos con total libertad, sin trabas ni bloqueos; ofrece un sistema de minado de criptomoneda propio (el Iron) que podemos usar, también, para comprar producto y, además, quiere ser una plataforma descentralizada usando la tecnología blockchain. Si, esto implica, efectivamente, una disrupción total en el mercado y un cambio de reglas. Ahora bien, ¿está el propio mercado y, más importante, el jugador listos para algo así? ¿Es demasiado bonito para ser verdad? Quizá sí, quizá no. Pero, los objetivos son alucinantes. ¿Se lanzará mi espíritu pionero a abrazar con entusiasmo Robot Cache o prevalecerá el escepticismo del cínico desconfiado? No paro de darle vueltas...





TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA

¡NADIE TE DA MÁS!

GAME













EDICIONES ESPECIALES, REGALOS EXCLUSIVOS, DLCS...

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



DCS: F/A-18C HORNET
En primavera de este año esperamos jugar al que promete ser el simulador más realista del avión norteamericano, RV incluida.
digitalcombatsimulator.com

DC UNIVERSE ONLINE
Celebramos siete años desde que llegó este juego de héroes, villanos y bichos varios a PC, con premios para los más veteranos.
dcuniverseonline.com

TEMPLADO

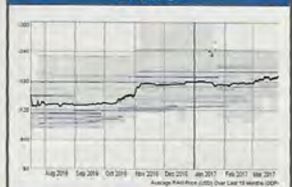


HALO WARS 2
Microsoft quiere que más usuarios descubran «Halo Wars 2», mientras los veteranos reciben un parche para equilibrar unidades.
xbox.com

TWO POINT HOSPITAL
Two Point Studios, con excomponentes de Bullfrog, nos traerán un simulador de hospital este año, de la mano de SEGA.
twopointhospital.com



FRÍO



MEMORIA POR LAS NUBES
El precio de los módulos de memoria para PC y de los chips en general sigue en ascenso, con previsión de que siga así en meses próximos.
samsung.com

EMULADOR DE SWITCH
Las ventas no afectan a Nintendo por los emuladores. Ahora le ha tocado a Switch, de la mano de los creadores de Cirta 3DS.
twitter.com/yuzuemu

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOLA



Luis Quintans
Presidente de DEV y CEO de Badland Games

Hace poco fui nombrado Presidente de la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV)...

Responsabilidad infinita, y más en un momento crucial para el sector, ya sea por el número de estudios que desarrollan, por los proyectos emergentes, por la cantidad de grados de formación aparecidos pocos años atrás, el éxito internacional de algunas de nuestras producciones como «RiME» o «Metroid», compañías como Social Point...

Pero todo ello obedece a un crecimiento orgánico de la industria. A la propia inercia impulsada, sobre todo, por el talento nacional.

Pero todavía hay cuestiones de fondo importantes que lastran el crecimiento y la consolidación del sector.

La primera, la diferencia entre la posición que ocupamos en Europa con respecto al mercado; somos los cuartos consumidores de videojuegos, pero los octavos en industria. Este "gap" debe ser reducido si queremos estar en una posición preferente.

La atomización de la industria en estudios de dos, tres, seis personas (hasta 450 estudios en total), donde solo unos pocos tienen la capacidad de absorber a la cada vez más numerosa población de jóvenes formados para el desarrollo de videojuegos, lleva a la mayoría al autoempleo sin una verdadera vocación empresarial ni el conocimiento necesario, lo que en muchos casos les aboca al fracaso.

Pensar como empresa

Para mí, es el principal problema de nuestros pequeños estudios: sin base comercial, control de las finanzas, planificación de marketing y comunicación, de nada sirve hacer un gran videojuego si nadie lo conoce. Estamos en un mercado global y las posibilidades son infinitas.

Esto hará que se adquiera un conocimiento y una base para un segundo proyecto más grande y mejor. En definitiva, la consolidación de ese estudio y su crecimiento, llegando algún día a ser un estudio de tamaño medio, y por qué no, un gran estudio.

Otro problema es el de la financiación. Afortunadamente, contamos con el apoyo de las instituciones, como quedó demostrado en la presentación del Libro Blanco del Videojuego, con la asistencia de dos secretarios de estado y el apoyo del ICEX.

El tipo de ayuda (6.25 mill de €) que el ministerio de Energía e Industria va a dar a estos estudios que empiezan, servirán para crear ese ecosistema tan demandado que nos ayude a consolidar una industria que "con lo puesto" facturó en 2016 617 millones de € en producto patrio.

Pero debemos de buscar otras fuentes de inversión privadas y con voluntad de permanencia, y eso solo se consigue con incentivos fiscales.

Qué bueno sería que España creciera como mercado europeo e internacional con el impulso del producto propio como se ha hecho en otros países.

Y no quiero olvidarme del papel que debe ocupar la mujer en la industria. Y no hablo de un futuro próximo. Hablo del presente. No hay sector ni industria que no funcione adecuadamente sin una integración plena de la mujer en la cadena de valor.

Esto es un trabajo de todos. De asociaciones, desarrolladores, centros de formación, prensa, del estado.

Si todos empujamos en la misma dirección no me cabe la menor duda de que España será una referencia en la industria del videojuego a nivel mundial en un futuro próximo.



> "Somos el cuarto mercado en consumo de juegos, pero solo el octavo en la producción"

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Sí, pero el asesino "siempre" es zurdo". No sabemos a quién se refiere Dave Grossman... ¿Se tratará del insigne LeChuck?

"¿Alguien sabe cómo conseguir una insignia de desarrollador en la cuenta de Steam?" Así son las vacaciones de Raphael Colantonio, fuera de Arkane Studios.





"Gracias por estar ahí pegados" Jeff Kaplan, de Blizzard, agradece la fidelidad con «Overwatch», entre mensajes ocultos en Navidad.



"No limitaremos los héroes" es el plan de Nate Nanzer, responsable de la liga «Overwatch», sobre cambiar de personaje al vuelo.

"Quizá no tengamos que hacer entregas anuales" nos invita a pensar que Andrew Wilson cree un modelo tipo Netflix para «FIFA».





"Es la mejor panda de piratas que he visto" dice Craig Duncan con orgullo de la comunidad de «Sea of Thieves».

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... diremos que Rare ha vuelto a ser el mismo estudio de los maravillosos años ochenta?

¿QUÉ... hace falta para que veamos una tecnología nueva a la altura de la aceleración 3D?

¿CUÁNDO... nos olvidaremos de lo que han hecho algunas compañías y dejará de lastrar su futuro?

¿POR QUÉ... se hacen versiones en Xbox One X con mejores texturas que en PC?

¿CÓMO... se pide perdón correctamente por ganar a alguien que juega con un mando de consola?

¿CUÁNTAS... exclusivas de consola veremos este año en Windows 10?

¿CUÁNDO... dejaremos de acordarnos de la mítica montura de «The Elder Scrolls IV: Oblivion», al ver ciertos micropagos?

¿CUÁNDO... llegará el momento en que veamos un chip gráfico de Intel en una tarjeta independiente y con tecnología AMD?

METAL GEAR SURVIVE

¡Sobrevive al nuevo mundo!

Un agujero aparece de repente en el cielo y nos absorbe... ¿Hacia dónde? Hace solo unos instantes estábamos en Mother Base y ahora un entorno desconocido nos rodea. ¿Qué ha pasado?

Este no es el mundo de Snake. No es tu mundo. No es, en puridad, el mundo de «Metal Gear». Pero sí es su universo. ¿Cómo es posible? No, no busques a viejos conocidos de la saga ni preguntes por el objetivo de tu misión. Aquí no hay objetivos, no hay misiones. No hay nada más que una sola meta: la supervivencia.

«Metal Gear Survive» está a punto de llegar, a unas pocas semanas vista, y quizá sea el juego más desconcertante que lleva el nombre de «Metal Gear» en su título. Y es que, además de ser el primer juego que Konami lanza tras la salida de Kojima, es uno del que el creador se desvinculó totalmente antes de dejar la compañía. «Metal Gear Survive» será justo lo que su nombre indica: un juego de acción táctica enfocado a la supervivencia, ambientado en las mecánicas y jugabilidad de «Metal Gear», en un spin off que no se integra en ninguna línea temporal de la saga ni incluye a ninguno de sus personajes más conocidos.

Y, pese a eso, su acción se enclava en un período alternativo –en un universo paralelo, en realidad– entre el final de «MGS V Ground Zeroes» y «MGS V The Phantom Pain».

Fuera del universo

La historia nos sitúa en el final de «Ground Zeroes», cuando de repente unos extraños agujeros se abren en el cielo y absorben a varios de los militares de Mother Base, así como parte de la misma base. Se trata de un agujero de gu-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/compañía:** Konami
- **Fecha prevista:** 22 de febrero de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción táctica, enfocado a la supervivencia,** ambientado en el universo «Metal Gear».
- Jugaremos en **misiones en solitario o cooperativas**, defendiéndonos de los ataques de feroces criaturas mutantes.
- Podremos diseñar y construir un **Campamento Base, para generar recursos.**
- Combatiremos al enemigo usando **tácticas de combate y mecánicas** usadas en la serie «Metal Gear».

“Una línea temporal alternativa del universo «MG» nos enfrenta a hordas de feroces criaturas”



Consigue energía con los recolectores de los agujeros de gusano y defiéndelos. Si no lo consigues, la misión fracasará y habrá que empezar de nuevo. ¡Sobrevivir no será fácil!





La coordinación con tus compañeros de equipo será clave. Si las hordas rompen las defensas del campamento, organizar los ataques directos según el equipo será el siguiente paso.

SOBREVIVE EN SOLITARIO O CON AMIGOS



La creación de equipamiento será una de las claves para sobrevivir a las distintas misiones, ya sean individuales o en modo cooperativo. Los recursos conseguidos en el Campamento Base -ver página siguiente- se pueden utilizar en ambos modos de juego, fortaleciendo el conjunto.



Las misiones cooperativas -hasta un máximo de cuatro jugadores- exigen un equipo equilibrado, con sus miembros pertrechados adecuadamente para llevar a cabo las distintas tareas que se precisen, ya sea levantando defensas, de apoyo o de ataque a las criaturas.

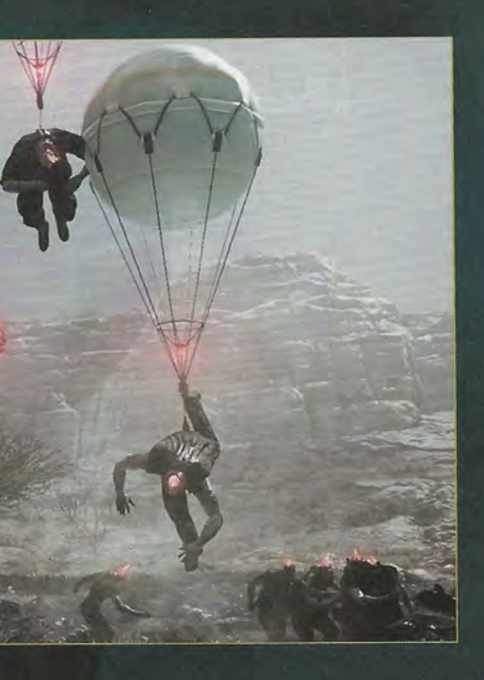
sano que arroja a los soldados de Militaires Sans Frontières y varias estructuras de la base a un planeta desconocido habitado por entidades cuasizombis, a las que llaman, simplemente, las "criaturas". Aguantar sus ataques, coordinando la defensa en grupos y levantando y fortificando un campamento, es la única vía para sobrevivir. Y esa será nuestra única meta.

Construye y sobrevive

«Metal Gear Survive», para muchos fans de la saga, no es un «Metal Gear» auténtico, pero Konami defiende su inclusión en la misma por usar mecánicas de juego similares y ya vistas en otros juegos. En la práctica, sí es correcto considerar este «Survive» más en la línea de títulos como «Killing Floor» o similares, aunque con la salvedad de una planificación mucho mayor, la necesidad de trabajar en la construcción de un Campamento Base y la integración de los modos individual y cooperativo, de forma realmente única.

Las misiones en solitario tienen distintas variantes. Las habrá en que cazaremos para combatir el hambre y la sed. Por otro lado, podremos cultivar y conse-







Barricadas, armas de fuego, morteros... Nada será poco para frenar los ataques de estos feroces mutantes. Siempre avanzan en grupo, lo que los hace especialmente peligrosos, pues tu equipo será solo de cuatro miembros.

“La acción se enfoca a la supervivencia, en misiones en solitario o cooperativas”

guir recursos en el Campamento, así como explorar áreas rodeadas de una misteriosa niebla que nos obligará a protegernos. Los recursos conseguidos se podrán usar en las misiones cooperativas –y viceversa– formando grupos de cuatro jugadores. Con ellos, levantaremos defensas en el Campamento –vallas, barricadas, interceptores para ralentizar a las criaturas–, además de crear y mejorar el equipamiento y armas que usaremos contra los ataques de las criaturas.

Diseñar, construir y defender el Campamento será una de las claves, y recolectar energía de los agujeros de gusano, para manteneros activos, será otra. La supervivencia es el objetivo, así que... ¡defiéndete! **A.P.R.**

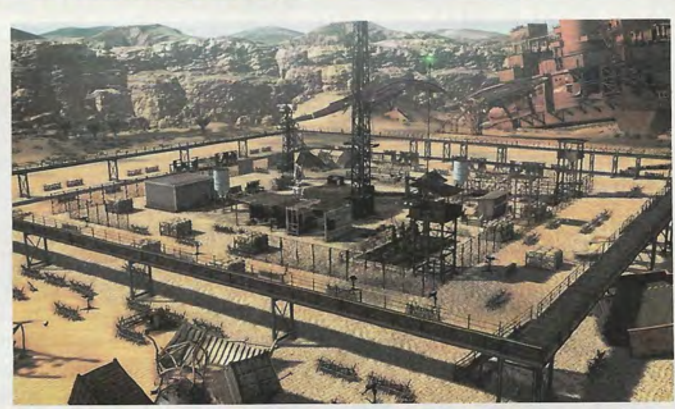


¡Las defensas no van a aguantar! Las vallas de protección son los elementos de defensa más básicos, pero habrá otros, como interceptores o barricadas.

LA CONSTRUCCIÓN DEL CAMPAMENTO BASE



En el Campamento Base podremos encontrar infraestructuras que nos ayudaran a fortificarnos para defendernos de los ataques de las criaturas, pero también otras que nos darán recursos, comida, armas y munición.



La creación y desarrollo del Campamento Base se puede centrar en la eficacia de sus estructuras tanto como en su apariencia, para que sea realmente único. Los productos conseguidos tendrán gran impacto en el equipamiento.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

16 GB DE RAM

¿Es cierto que ya hay juegos que recomiendan usar 16 GB de RAM? ¿Cuáles? ■ Leandro F.

Pues sí Leandro, algunos juegos recomiendan 16 GB, especialmente si vas a jugar a 4K, pero funcionan



con 8 GB e incluso 4 GB. Por ejemplo «Final Fantasy XV» «Destiny 2» o «Sniper: Ghost Warrior 3».



DRAGON BALL FIGHTERZ

Hola, estoy interesado en comprar el juego «Dragon Ball FighterZ». Mi ordenador tiene Windows 10 Home con Intel i5-4570 de CPU, 32 GB de memoria RAM, y una tarjeta gráfica GeForce GTX 970. ¿Podré jugar sin problemas al juego? ■ Joan Albert M.

Buenas noticias, Joan. Los requisitos mínimos de «Dragon Ball FighterZ» son un procesador Intel i5-3470, 4 GB de RAM y tarjeta GTX 650 Ti o Radeon HD 6870. Tu PC está incluso por encima de los requisitos recomendados, así que te funcionará a la perfección :)

TARJETA GRÁFICA EXTERNA

Estaba viendo portátiles sin tarjeta gráfica, con entrada Thunderbolt para tarjetas externas. ¿Podriais explicar qué hace falta para usar estas tarjetas externas? Mi duda básicamente es si con un USB 3.1 y cable Thunderbolt es suficiente o es necesario una entrada Thunderbolt directamente en el portátil.



Es que no entiendo bien cómo funciona. ■ Manuel B.

Parece que te has hecho un pequeño lío con Thunderbolt y USB, Manuel.

La mayoría de estas tarjetas externas se conectan al portátil a través de Thunderbolt 2, que ofrece un ancho de banda de 20 Gb/s, además de transmisión de imagen. USB 3.1 solo llega a 10 Gb/s, lo que no es suficiente. Por tanto un portátil con USB 3.1 no sirve, necesitas un puerto Thunderbolt. Otra cosa es que el portátil tenga USB Tipo C, ya que este nuevo puerto es compatible con Thunderbolt 3. En este caso sí que valdría para conectar la tarjeta gráfica externa. Pero asegúrate antes de que la tarjeta externa lo permite.

ES EL FUTURO

Cada vez veo más claro que el futuro de los videojuegos es el multijugador. Ahí están «Fortnite Battle Royale» y «PlayerUnknown's Batlegrounds», que están arrasando. ¿Qué opináis? ■ FlashMissile

Nosotros no somos tan categóricos. Hay que ponerse en contexto. Esos juegos están arrasando, cierto, pero la mayoría de sus usuarios están en Asia. En Occidente también son un éxito, pero al nivel de otros juegos. Por otro lado, por cada juego multijugador que lo peta, hay diez que pasan desapercibidos. No



LA CARTA DEL MES

¡NOS VAMOS "PA" CHINA!



A mí ya me cansa que los videojuegos siempre estén ambientados en EE.UU. o Europa. Por eso me ha alegrado que «Total War: Three Kingdoms» este ambientado en China. Propongo que las próximas entregas de «Assassin's Creed» y «GTA» se ambienten también en China o Japón. ¿Qué os parece? ■ Yago S.

Es verdad que a veces la ambientación de los videojuegos se hace repetitiva, como pasa en «GTA», cuyas historias siempre transcurren en Estados Unidos. Pero como allí es donde más vende... A nosotros también nos gustaría más diversidad. Quizá tus deseos se hagan realidad; los rumores dicen que el próximo «Assassin's Creed» será en Japón.

LA POLÉMICA DEL MES

REMASTERS Y PRECIO

Para mí es un notición que hayan anunciado la remasterización de «Dark Souls», la versión actual de PC da muchos problemas. ¿Pero que líos se traen con el precio? Primero anunciaron una rebaja del 50% si lo tenías en Steam, y ahora no. Pues a mí 40€ me parece caro para un remaster... ■ Darkme

En efecto, Bandai Namco dijo que los poseedores del juego en Steam tendrían un descuento del 50%, pero luego quitó la oferta. Seguramente cayeron en la cuenta de que en las webs de keys está casi regalado, y mucha gente se pillaría el original por 8€ para obtener la rebaja de 20€ en «Dark Souls Remastered». No sabemos si 40€ es un precio alto, pero es uno de los mejores juegos de la historia y te puede durar 80 horas, así que lo amortizas.



todo es de color de rosa. Son juegos de referencia, especialmente en PC, pero lo bueno de los videojuegos es que hay génerosy estilos para todos los gustos, y todos ellos tienen cabida en el mercado y un público objetivo diferente.

ROL JAPONÉS

Me acabo de terminar «Atelier Firis», que me ha encantado. Me gustan mucho los juegos de rol japoneses de estilo clásico. ¿Sabéis si van a salir más próximamente? ■ Eva L.

Parece que las desarrolladoras japonesas se van animando a sacar este tipo de juegos en Steam. «Atelier Lydie & Suelle» saldrá en marzo. Te recomendamos también el genial «Final Fantasy XII: The Zodiac Age», recién estrenado. Y nos gusta mucho «The Legend of Heroes: Trails of Cool Steel». Si no te importa que los combates sean en tiempo real, no te pierdas «Ys VIII: Lacrimosa of DANA» y «Final Fantasy XV Royal Edition», que sale en marzo.



SIN CABLES

Las nuevas gafas de realidad virtual HTC Vive Pro tienen muy buena pinta, pero lo que más me ha impresionado es el adaptador que elimina los cables. ¿Pero eso no reducirá la calidad de imagen, o añadirá "lag"? No me acabo de fiar. ■ Sergio

El adaptador Wireless de HTC Vive Pro utiliza la nueva tecnología WiGig de Intel para transmitir en la banda de los 60 GHz, con baja latencia. Hace falta comprobarlo en la práctica, pero la teoría (y la gente que lo ha probado) dice que la calidad de imagen es perfecta y la respuesta instantánea, así que parece que cumplirá su función. Eso sí, el precio no será barato, seguro.

¿ESTAMOS LOCOS?

¿Pero a quien se le ha ocurrido la idea de revivir el mando ese tocho de la Xbox original? ¡Si es un horror! ■ Xavier



A nosotros también nos parece una patada a las leyes de la ergonomía, Xavier. Fue muy criticado cuando se lanzó la Xbox original. Pero la nostalgia es un arma poderosa y resulta que por petición popular su creador, con el permiso de Microsoft, lo va a comercializar a través de Hyperkin. No era muy cómodo, pero gusta a las personas con manos grandes. Será compatible con Xbox One y PC, y ha sido "modernizado". Lleva cable USB y dos botones adicionales para hacerlo compatible con los juegos modernos.



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



KINGDOM COME DELIVERANCE

La venganza del hijo del herrero

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Warhorse/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 13 de febrero de 2018

www.kingdomcomerpg.com

LAS CLAVES

- Será un **JDR de ambientación histórica**, en la Bohemia del s. XV.
- Seremos **Henry, el hijo del herrero** de una aldea, arrasada por la guerra dinástica que tiene lugar.
- **El realismo será extremo** en la ambientación y las misiones a cumplir.
- El **combate será también muy realista** y extremadamente técnico. Será difícil de dominar.
- **Cada acción y decisión tendrán consecuencias** en el mundo de juego, la historia y los personajes que nos rodean.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un JDR de personalidad única, para amantes de las experiencias profundas y el realismo histórico. Será difícil, lento y complejo, pero también fascinante.

La razia se desarrolla a la velocidad del rayo. Un grupo de mercenarios a caballo irrumpe en la aldea arrasándolo todo. Casas, chozas, bestias, hombres, mujeres, niños. Los pocos que han logrado huir corriendo se refugian donde pueden. Henry es de los pocos supervivientes. Pero incluso cuando se cree a salvo, un grupo –de ¿soldados?, ¿bandidos?, en realidad da lo mismo– le roba lo único que le queda de su padre, el herrero, masacrado junto al resto de su familia y vecinos en el salvaje ataque: la espada encargada por un noble. Su último trabajo.

Cuando cree que su hora ha llegado, inesperadamente, un ángel salvador irrumpe en escena y, a costa de su propia vida, la hija del molinero consigue poner a salvo a Henry. Magullado, despierta en un granero. No sabe cuántas horas han pasado desde el el ataque, pero sabe que ya no le queda nadie querido. Está solo en el mundo. En el cruel, brutal, salvaje mundo de la Bohemia del año 1403, donde las guerras por el trono están asolando el territorio. Y, entonces, nuestra aventura comienza.

El largo camino

Ya sabemos, lo hemos comentado en estas mismas páginas, que Warhorse se embarcó en una aventura casi demencial cuando lanzaron su campaña de crowdfunding para afrontar el desarrollo de «Kingdom Come: Deliverance». El objetivo era conseguir un JDR ambientado en un período histórico fascinante como la Edad Media, con un realismo exacerbado. Algo como nunca antes se había pensado, ni conseguido –aunque se intentara.

El apoyo fue masivo, pero pronto se vio, pese a conseguir sus objetivos, que el trabajo sería arduo, lento y complicado. Además de, para muchos, demasiado ambicioso y, quizá, hasta poco práctico

> “Sobrevive a las guerras y la dura vida de la Edad Media, en un mundo de máximo realismo”



¡Bienvenido a la Edad Media, amigo! Una época fascinante y tremendamente cruel. Como Henry, viviremos aventuras increíbles y veremos la dureza de la vida de la época.



SABÍAS QUE...

...para dar mayor verosimilitud a su interpretación, el estudio se llevó al actor principal -que pone voz a Henry- de viaje durante varias semanas por la región de Bohemia en que se ambienta el juego, para que se empapara del ambiente y la Historia?



¡Emboscada! La Bohemia del s.XV vive un momento crucial con la guerra por el trono. Es difícil saber si son bandidos o soldados.



¡Coge tu espada y prepárate a luchar! Ejércitos regulares y mercenarios están arrasando la región, sirviendo a sus señores. Tú, ¿de qué lado estarás? A lo mejor prefieres ser neutral...

en el sentido de que no siempre el realismo es sinónimo de un buen juego, ni divertido. Pero el estudio checo no renunció a sus principios y comenzó un periplo de varios años para planificar, conseguir más inversiones y desarrollar el proyecto acorde a sus intenciones. Un periplo no exento de dificultades, claro. Ningún desarrollo lo es. Y eso que en Warhorse no son unos novatos. Desde su fundador, Daniel Vávra, creador de «Mafia» y «Mafia II», entre otros trabajos, hasta ex miembros de Bohemia Interactive, Crytek y otros estudios, llevan un buen puñado de juegos de relumbrón a sus espaldas, pero «Kingdom Come: Deliverance»... bueno, quiere ser algo único.

Entre unas cosas y otras, han pasado siete años desde que se fundó el estudio, siempre con el desarrollo de «Kingdom Come: Deliverance» como objetivo. Y ese tiempo se ha invertido en mucha investigación histórica, de lo más exhaustiva, en recrear un territorio de la manera más exacta posible, acorde a los documentos de la época, y en crear un mundo real y, lo más importante, vivo y reactivo. Un mundo que nos atrapa en un viaje en el tiempo.

La historia de Henry

El primer punto relevante de «Kingdom Come: Deliverance» será que Henry, el protagonista, siempre será Henry, el hijo del herrero, un hombre normal atrapado en situaciones extremas, en las que la supervivencia siempre será el objetivo último, pero también la venganza, el cumplimiento de esa deuda de honor de su padre, entregando la espada a su legítimo dueño después de recuperarla de los ladrones. Y muchas más cosas, claro. Y la clave será Henry, siempre Henry, que no será un héroe, ni un personaje dotado de habilidades especiales, poderes ni nada que se le parezca. Un hombre, como cualquier otro, atrapado en una sociedad brutal, violenta, dura y donde amistades y alianzas valen tanto como la propia vida: nada.

¿Será «Kingdom Come: Deliverance» un JDR al uso? Ni por

SE PARECE A...



THE WITCHER 3
Aunque su universo es de fantasía, el realismo del mundo de juego y sus personajes es total



WATCH DOGS 2
Otro enorme mundo abierto lleno de posibilidades y realismo, aunque contemporáneo.



Elige bien tus acciones. Cómo serás recordado por los habitantes de Bohemia y hasta dónde llegarás en tu aventura, dependerá de tus acciones. Algunas veces, ser noble no será una opción.



El tremendo realismo de la ambientación es consecuencia de largos meses de investigación histórica y recreación de la época.



DURA EDAD MEDIA

La Edad Media tiene cierta aura romántica, pero la dureza de la vida se verá a cada minuto.



¿Acción, violencia, subterfugios, diplomacia? Muchas son las estrategias que adoptar en el juego, y todas podrán ser válidas hasta cierto punto. La libertad de llegar a ser quien queramos será total.



El mundo que nos rodea estará vivo. Los escenarios se recrean a la perfección en su vertiente Histórica, pero además sus habitantes tienen sus propios intereses. De nuestras acciones dependerá su reacción.



Toda la vida medieval se refleja a la perfección. El papel preponderante de la Iglesia en la sociedad medieval se verá representado en distintos momentos. Seremos conscientes de su relevancia.



En cualquier rincón se puede agazapar un enemigo. Nunca deberemos confiarnos. La vida no vale nada en esta época y entre las guerras y los bandidos, cualquier paso en falso podrá implicar que acabemos en una trampa letal. ¡Vigila con mil ojos!

> "El mundo se podrá explorar con total libertad, pero cada acción tendrá consecuencias"

asomo. Las habilidades no se aprenden mágicamente ni se desarrollan de forma automática. Habrá que hablar; mucho. Practicar; mucho más. Tomar decisiones que siempre tendrán consecuencias –a veces, inesperadas– y elegir bien nuestras amistades, aliados y enemigos. O traicionarlos, si es necesario para nuestros intereses. Cuáles serán esos intereses... bueno, eso será asunto únicamente nuestro, porque nosotros haremos la historia de Henry. Ese será el principal objetivo del juego: poner en nuestras manos un mundo reactivo que, siempre en una trama definida –aunque no lineal–, nos permitirá jugar y actuar con total libertad, siempre con reacciones coherentes a cualquier acción que llevemos a cabo.

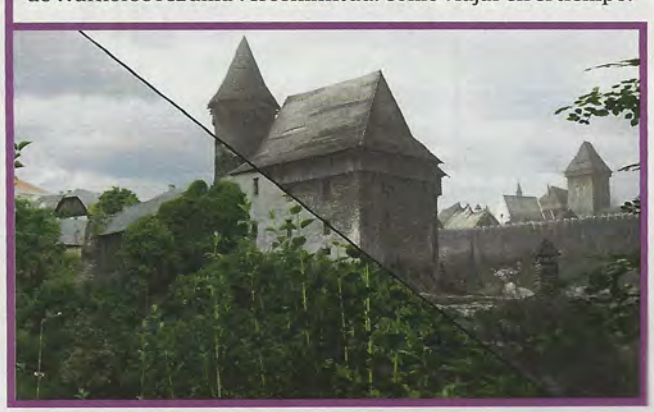
Un juego "lento"

Los propios responsables de Warhorse definen a «Kingdom Come: Deliverance» como un JDR "lento". Y es que en la vida real las prisas son malas. Mucho más cuando estamos en una época en que la vida vale muy poco. Cada diálogo, cada decisión, cada amigo y enemigo, cada robo, asesinato, encargo y misión que aceptemos y lleve-

¡**Hay que prepararse para el combate!** La lucha en el juego será extremadamente técnica. Hay que manejarse a la perfección en fintas, bloqueos, ataques y ser cauteloso.

Un viaje en el tiempo ya es posible con solo encender tu PC

Realismo total. Esa ha sido una de las claves del desarrollo de «Kingdom Come: Deliverance» desde el mismo momento en que comenzó su planificación y desarrollo. Desde la elección de un motor gráfico –CryEngine– que asegurara la máxima calidad visual, a la minuciosa y meticulosa recreación del entorno histórico real en que transcurre la historia, todo en el juego de Warhorse rezuma verosimilitud. Como viajar en el tiempo.





Aunque la acción será un componente importante también habrá momentos más relajados. Puedes jugar como quieras.





Espadas, mazas, picas, hachas, arcos... Cuando entremos en batalla manejaremos armas muy diferentes, y sufriremos sus efectos. Una flecha puede desangrarnos o un mandoble, destriparnos.

mos a cabo tendrá sus consecuencias en cómo el mundo entero reaccionará a nuestro paso, presencia y reputación. Podremos ser héroe o villano, bandido o defensor de causas nobles. O todo a la vez. Pero, como en la vida, no esperes que ser noble comporte siempre una reacción similar del mundo que te rodea. Para algunos, siempre serás su enemigo.

Por otro lado, la historia no se desarrollará de forma lineal. El mundo estará abierto y podremos recorrerlo como queramos, cumplir misiones en el orden que queramos –si podemos, claro– y hacerlo por los medios que más convenientes nos parezca. Eso sí, toda acción conllevará siempre su reacción.

Real, técnico, difícil

Y, para rematar esa "lentitud" de la vida de Henry, llegará el realismo máximo. El factor que definirá todo: las relaciones con otros personajes, el aprendizaje de cualquier habilidad, el combate, el equipo que usemos. El combate, especialmente, será de lo más peliagudo, y no será porque no nos tocará combatir veces, pero siempre habrá que dominar la técnica a la perfección. El peso, resistencia, fintas, bloqueos de las armas serán factores clave. Pero también la protección, la visibilidad que nos permitan los cascos –o podremos ir a pelo–, nuestra agilidad, fuerza, etc. Igual que los arcos. ¿Un punto de mira? ¿Lo tienes en la vida real?

«Kingdom Come: Deliverance» aún tiene que probar sus virtudes –y defectos–, pero ten algo por seguro: será realmente único. Nunca has visto nada igual. **A.C.G.**



BAOBABS MAUSOLEUM EP.2 1313 BARNABAS DEAD END DRIVE

¡Flamingo's Creek se abre ante ti!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Celery Emblem/Zerouno
- **Distribuidor:** Zerouno Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 22 de febrero de 2018

zerounogames.com

LAS CLAVES

- Será el **segundo episodio de la aventura** indie de estilo retro de Celery Emblem.
- En él, aparecerán **más de 40 personajes** diferentes en la historia.
- Como novedad, **habrá ciclos de día y noche** ajustados al tiempo real.
- Algunas **misiones serán distintas** al jugarlas de día que de noche.
- El pueblo de Flamingo's Creek **tendrá un diseño abierto**, estilo "sandbox".
- Tendremos una **misión principal y varias secundarias** a cumplir.

PRIMERA IMPRESIÓN

El estilo surrealista y algo delirante de una de las aventuras indie españolas más atractivas de los últimos meses, regresa potenciado en un capítulo prometedor.

Un grito y una desaparición cerraron «Ovnifagos don't eat flamingos». Y un montón de interrogantes quedaron sin respuesta: ¿qué haría Watracio a continuación? ¿Qué podemos esperar del chico luna? ¿Por qué estaba John Carpenter en la cantina de Flamingo's Creek? ¿Volveremos a perseguir castores? ¿Dónde hemos dejado las gafas 3D? ¿Quién es el habitante número 64? ¿El reverendo Timothy Gloster JR. no podría ser más amable? ¿Conseguiremos batir nuestro récord en «Mutant Meat City»? ¡Maldición! Son demasiadas preguntas... Y ahora llegan nuevas, con el estreno inminente de «1313 Barnabas dead end drive» –Jacobo, amigo, pon un nombre más corto al próximo episodio, por el amor de Watracio–. Sí, preguntas como por qué un dinosaurio gigante está hecho de aguacate, qué tienen los celacantos ancestrales que mola tanto o cómo es posible que si fuera de nuestra casa es de noche o de día, también lo sea en Flamingo's Creek. ¿Qué magia es esa, compañeros? ¿Se ha metido la vida real en el juego?

Locura sin fin

El nuevo episodio del divertido juego indie de Celery Emblem continúa por los mismos derroteros que su antecesor: diversión sin límites, un punto de surrealismo y desaparrame muy de agradecer, homenaje a juegos clásicos y series de TV míticas y mucho por explorar y conocer en un universo de juego realmente especial.

Sin embargo, Jacob Jazz, el responsable de este delirante mundo de juego, no ha querido ser rígido en el nuevo capítulo de la aventura y ha propuesto una serie de interesantes novedades, que veremos cómo funcionan. Una de ellas la hemos mencionado antes: el ciclo de día y noche. No solo se rompe, en cierto sentido, esa cuarta pared entre el juego y el jugador, haciendo que la acción se desarrolle en Flamingo's Creek acorde a la realidad, sino que algunas misiones variarán en su desarrollo según las juguemos de día o de noche. ¿Influirá esto en la solución del juego y en la historia o será puro divertimento? Eso, está aún por comprobar, pero es un buen ejemplo de cómo no todo ese tono algo demencial de la narrativa se ciñe a diálogos o personajes.

> "Misterio y algo de locura continúan en un Flamingo's Creek lleno de novedades"

El día y la noche llegan a Flamingo's Creek... ¡de verdad!

Ya sabemos que todo es extraño en ese misterioso lugar que es Flamingo's Creek, pero en este nuevo episodio las cosas van a ser aun más raras. Para empezar, las horas irán al revés en la aventura. Para continuar, el ciclo de día y noche en el pueblo se corresponderá con la realidad –si juegas de día, será de día, etc.– y, además, habrá misiones diferentes si juegas de día o de noche. ¡Ten cuidado, porque Flamingo's Creek te atrapará!



¡La aventura vuelve a Flamingo's Creek! El segundo episodio de «Baobabs Mausoleum» está casi aquí. ¿Te apetece pescar un celacanto con Watracio Walpurgis?



Las nuevas andanzas de Watracio le llevarán en este capítulo a locuras tales como meterse en la cabeza de un enfermo mental.





¡El chico luna vuelve a la acción! Su presencia en Flamingo's Creek podría explicar todo el misterio que rodea al lugar y las desapariciones que ha sufrido el pueblo... ¡O no!, quién sabe.

Hablando de personajes, por si los que ya nos encontramos en el primer capítulo nos parecían pocos, en «1313 Barnabas dead end drive» –Jacobo, venga, un poco más corto el siguiente título, ¿eh?– habrá hasta 40 personajes distintos con los que Watracio, de un modo u otro, se relacionará. Y sí, entre ellos estará el chico luna, que seguirá siendo una de las claves del misterio que rodea a Flamingo's Creek y a todo lo que allí sucede.

Lo que aún no nos han desvelado es qué personajes, entre ellos el chico luna, tendrán más o menos relevancia en la trama principal del nuevo capítulo y las misiones secundarias que encontraremos, más abundantes y variadas, si cabe, que en el primer episodio. Pero, en todo caso, seguiremos con numerosos puzles, desafíos de lógica, habilidad y ese fabuloso estilo retro –incluyendo el filtro VHS– que impregna cada bit de «Baobabs Mausoleum».

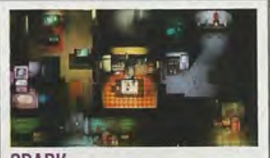
Flamingo's Creek se abre ante nosotros

Otro aspecto clave en el nuevo capítulo de la aventura –no, Jacobo, ya no volvemos a escribir el título completo; nos da pereza– será la concepción de Flamingo's Creek como un entorno sandbox, es decir, un –pequeño– mundo abierto que explorar con más libertad que en la ocasión anterior.

Esto no implica que ahora vayamos a encontrarnos ante una duración mucho mayor que en el primer episodio, aunque tampoco es un punto que nos hayan confirmado. Habrá que esperar a ver los resultados finales, pero sí añade un aliciente y un giro a la exploración sobre lo que ya conocemos de la aventura.

No será hasta el próximo 22 de febrero cuando podremos ahondar en el misterio de Flamingo's Creek y obtener respuesta a algunas de esas nuevas preguntas que van surgiendo, pero si hay dinosaurios de aguacate, celacantos, fiestas en la mansión de Barnabas y un nuevo tipo de tabaco de lo más "refrescante", nos apuntamos. **A.P.R.**

SE PARECE A...



2DARK
Misterio, oscuridad, extraños personajes y un estilo retro. Una aventura realmente adulta.



ONESHOT
El juego con la realidad exterior a tu PC y la rotura de la cuarta pared lo hacen realmente único.



PILLARS OF ETERNITY 2

- **Género:** Rol
- **Estudio/compañía:** Obsidian
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2018

eternity.obsidian.net

La perspectiva isométrica, el detalle máximo en gráficos, la jugabilidad clásica y los largos, descriptivos y profundos diálogos regresan al rol para PC de la mano de Obsidian en 2018. La segunda parte de «Pillars of Eternity» nos pone en la búsqueda de aquel dios rebelde que despertamos en el primer título, viajando con nuestri grupo al archipiélago de Deadfire, donde descubriremos nuevos territorios, personajes, enigmas y nos enfrentaremos a desafíos que pondrán a prueba toda nuestra veteranía en el género. ¿Listo para la aventura?

SURVIVING MARS

- **Género:** Estrategia/Sim
- **Estudio/compañía:** Haemimont/Paradox
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

www.survivingmars.com



Crear una nueva sociedad no es fácil. Hacerlo en otro planeta es una tarea titánica. La que está llevando a cabo Haemimont, por cierto. «Surviving Mars» es el nuevo proyecto de los creadores de «Imperivm», que nos trasladará al planeta rojo para diseñar y desarrollar un plan de terraformación que acabará por construir ciudades y llevar la civilización total a Marte. Para pioneros.

DEAD STATIC DRIVE

- **Género:** Horror/Aventura/Survival
- **Estudio/compañía:** FanClub/Mike Blackney
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2018 (por confirmar)

deadstaticdrive.com



¿Qué es, exactamente, un juego de conducción y horror? Esa es la premisa de «Dead Static Drive», el equivalente en juego a una "road movie" de horror. Al menos, así lo define FanClub, el estudio indie responsable de su desarrollo que lleva ya un par de años con el proyecto. Una aventura por la América profunda repleta de asesinos, misterios, dobles extraños y un estilo visual alucinante.

THE GARDENS BETWEEN

- **Género:** Aventura/puzles
- **Estudio/compañía:** The Voxel Agents
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2018

thegardensbetween.com

Puzles, surrealismo, aventura, dos amigos. Arina y Frendt exploran un mundo compuesto por islas de jardines, y en ellos aprenderán lecciones sobre amistad, madurez, infancia... El entorno de escenarios que giran, el manejo del tiempo por el jugador -pudiendo ir hacia adelante o hacia atrás en la acción- y una estética colorista y repleta de guiños retro intencionados, hace de «The Gardens Between» un juego sorprendente y que oculta bajo una apariencia naif un profundo y complejo diseño. Uno de esos títulos indie a seguir.



INDUSTRIES OF TITAN

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Brace Yourself Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

industriesoftitan.com

La complejidad de la atmósfera y orografía de Titán, la luna de Saturno, convierte en todo un desafío desarrollar allí una sociedad industrial. Pero ese es, precisamente, el objetivo que nos propone «Industries of Titan», el juego de los creadores de «Crypt of the Necrodancer» que lleva el concepto de juegos como «SimCity» a otro nivel. Y otro planeta, literalmente. Economía, sociedad, industria, defensa, combate, investigación y desarrollo. Las claves de la victoria en «Industries of Titan» son múltiples y variadas. ¿Podrás dominarlas todas?



PROJECT HOSPITAL

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Oxymoron Games
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2018

oxymoron.games/projecthospital



Los más veteranos tendrán un deja vu al ver «Project Hospital», porque les recordará al mítico «Theme Hospital» de Bullfrog. Y no es casualidad. El juego de Oxymoron Games, estudio checo integrado por veteranos que han trabajado en juegos como la serie «Mafia» o «Quantum Break», es el heredero del concepto y diseño del juego de Molyneux. ¿Quién es el siguiente para ver al doctor?

TRANSFERENCE

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2018

www.ubisoft.com/es-ES/game/transference



Un thriller psicológico que une los mundos del videojuego y las películas. ¿Cómo te quedas con semejante definición? Es la que hace Ubisoft de «Transference», el juego desarrollado en colaboración con SpectreVision del que apenas han trascendido detalles ni imágenes, pero que promete desafíos emocionales, y pone el destino de una familia en nuestras manos. ¿Te atreves?



MECHANISM

- **Género:** Aventura/Puzles
- **Estudio/compañía:** Alexander Goodwin
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 27 de abril de 2018

alexgoodwindev.github.io/Mechanism

Con una estética que parece heredada de la saga «Machinarium», pero en un mundo 3D -con un robot protagonista que casi parece transmitir emociones-, el «Mechanism» de Alexander Goodwin llegará esta primavera para desafiar nuestra percepción de los entornos, la resolución de puzles, y demostrar nuestra habilidad y precisión en la exploración de un mundo lleno de secretos, donde el sigilo -basado en lo visual y auditivo- puede ser clave para sobrevivir y con una historia cuya narrativa es completamente visual. Intrigante.



50 JUEGOS QUE SEGUIR EN 2018

¡No te pierdas el gran año del PC!

Todo nuevo comienzo es un momento de esperanza. El año que acaba de empezar nos trae la de doce meses repletos de grandes juegos para disfrutar con nuestro PC. ¿Has renovado tu equipo? ¡Pues apúntate estos juegazos para sacarle partido!

El año que ya hemos dejado atrás ha sido prolífico en grandes nombres. Desde la acción, con las últimas entregas de sagas como «Assassin's Creed» o «Call of Duty», pasando por la guerra contra los nazis de «Wolfenstein II», o las batallas contras las huestes de Sauron en «Sombras de Guerra», hasta las hazañas deportivas de tus equipos favoritos en las últimas entregas de «FIFA» o «PES», la maestría de la simulación de la saga «F1» o las aventuras con «Life is Strange», la estrategia de «Total War Warhammer», etc. Un año, en definitiva, donde nuestro PC ha echado humo de tantos juegos como hemos podido probar en él. Pero, sí, el año se ha acabado y hay que mirar hacia delante. Hacia los próximos meses de un 2018 recién estrenado y que promete dejar pequeño a su antecesor. ¿No te lo crees? Pues mira las siguientes páginas y empieza a apuntar algunos de los nombres que debes seguir. Hay de todo, desde acción a estrategia, de aventura a rol, indie, misterio, terror... 2017 ha muerto. ¡Viva 2018! Ve eligiendo tus títulos favoritos para el futuro inmediato... ¡y no los pierdas de vista!

A WAY OUT
AVENTURA POR PARTIDA DOBLE

Estudio/compañía: Hazelight/EA **Género:** Aventura **Distribuidor:** EA
Lanzamiento: 23 de marzo de 2018 **INTERÉS:**

Salir de la cárcel es solo el primer paso en una historia que une, de manera definitiva, a Leo y Vincent, los dos personajes protagonistas de «A Way Out». El juego de Hazelight y EA ofrece una experiencia de juego cooperativa –obligatoria– que se puede jugar en modo local u online, y donde el progreso de cada personaje se efectúa de manera independiente, aunque sus historias y la trama se entrecrucen continuamente. Muy original.



EN RESUMEN...
Un enfoque diferente a la acción cooperativa, para aquellos que buscan ideas originales y algo más que compartir desafíos donde solo la fuerza importa.
Más información en: *www.ea.com/es-es/games/a-way-out*

ANNO 1800
DE VUELTA AL PASADO

Estudio/compañía: Blue Byte/Ubisoft **Género:** Estrategia
Distribuidor: Ubisoft **Lanzamiento:** Finales 2018 **INTERÉS:**





El regreso a la ambientación histórica, llevando la trama a la época victoriana, en plena revolución industrial, hace de «Anno 1800» un guiño a los fans de la saga que mostraron su malestar ante el giro que «Anno 2205» había producido en la misma. Más profundo –y complejo– que su antecesor, a la vez que más realista, «Anno 1800» llegará a finales de 2018, aunque su fecha concreta aún no se ha confirmado.

EN RESUMEN...
La venerables saga de estrategia vuelve a sus raíces con ambientación histórica y más profundidad que en sus últimas entregas. Un movimiento para los fans.
Más información en: *www.ubisoft.com/es-es/game/anno-1800*

ANTHEM
EL FUTURO DEL ROL

Estudio/compañía: BioWare/EA
Género: Rol/Acción **Distribuidor:** EA
Lanzamiento: Otoño **INTERÉS:**

El inesperado estreno de las primeras imágenes de «Anthem» en la pasada edición del E3 demostró que BioWare sigue con ese espíritu rompedor que el estudio canadiense ha mostrado siempre. Una aventura de acción futurista en la que la acción cooperativa será vital, y en la que tendremos que explorar su mundo abierto plagado de peligros, metidos en nuestras armaduras. ¡Como si Iron Man se fuera al futuro!



EN RESUMEN...
El heredero del espíritu de «Mass Effect» apuesta por una acción mucho más intensa y donde el juego cooperativo se convierte en la clave.
Más info.: *www.ea.com/es-es/games/anthem*

ASHEN
SUPERVIVENCIA EXTREMA

Estudio/compañía: Aurora44/Annapurna Interactive
Género: Rol/Aventura **Distribuidor:** Annapurna
Lanzamiento: 2018 **INTERÉS:**



Sobrevivir es la clave en un juego que hará de cada minuto que pases en su mundo un desafío. En «Ashen» nada dura mucho: ni los recursos, ni las amistades, ni siquiera la vida, pero si encuentras a otros jugadores en los que confiar en este mundo abierto online, y que ellos confíen en ti, podréis combinar vuestras habilidades para sobrevivir al entorno y a los ataques de otros jugadores. ¡Espeluznante!

EN RESUMEN...
Un juego de supervivencia realmente único que nos sumergirá en un desafío impresionante. Únete a otros jugadores o juega por tu cuenta.
Más información en: *www.ashen-game.com*

ATTACK ON TITAN 2
¡VUELVEN LOS TITANES!

Estudio/compañía: KoeiTecmo **Género:** Acción
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 20 de marzo
INTERÉS:

Nuevas habilidades, nuevo equipo, nuevos personajes, posibilidades de personalización única de los exploradores, nuevos escenarios, nuevas misiones, nuevos titanes, nuevos desafíos... ¡Todo es nuevo en «Attack on Titan 2»!, excepto el hecho de tener que enfrentarnos en combates letales a estos gigantescos monstruos devoradores de humanos. ¿Crees que estás preparado para la nueva batalla por la supervivencia?



EN RESUMEN...
Acción espectacular y vertiginosa en la nueva entrega de los combates contra los titanes. Lucha y corre para sobrevivir a su tremenda voracidad.
Más info.: *www.koeitecmoeurope.com/aot2*

BATTALION 1944
LA GUERRA ES COSA DE AMIGOS

Estudio/compañía: Bulkhead Interactiv/Square Enix **Género:** Acción multijugador **Distribuidor:** Koch Media **Fecha:** Febrero (acceso anticipado) **INTERÉS:**

Aunque los combates de «Battalion 1944» dejan a un lado la épica masiva y apuestan por el enfrentamiento entre equipos de 5 contra 5, diseñado por un equipo que ha crecido con los clásucos de «Enemy Terriitory» y «Counter-Strike» como referentes. Una apuesta del indie más ambicioso, respaldada por más de diez mil jugadores que buscan un título de acción bélica diferentes.



EN RESUMEN...
La acción bélica multijugador apuesta por la ambientación histórica como base de combates frenéticos por equipos. Un realismo que se extiende también al apartado visual, realmente espectacular.
Más información en: *battaliongame.com*

BIOMUTANT
ADAPTARSE PARA SOBREVIVIR

Estudio/compañía: Experiment 101/THQ Nordic **Género:** Acción/Rol **Distribuidor:** THQ Nordic **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

El de «Biomutant» es un mundo realmente peculiar. Algo asi como una fábula en un universo de kung-Fu, donde el rol, la acción y la aventura se dan la mano. Algo como «Kung-Fu Panda», pero sin la licencia oficial. Y, además, con la biotecnología como telón de fondo. Mutaciones, lucha, armas, genética, un mundo de juego abierto y enorme, y un desafío brutal para un jugador único.



EN RESUMEN...
Los amantes de las fantasías postapocalípticas tienen en «Biomutant» un juego con un giro peculiar de ambientación, personajes y trama. Una aventura total en un mundo abierto.
Más información en: *biomutant.com*

BATTLETECH
CORAZONES DE ACERO

Estudio/compañía: Harebrained Schemes/Paradox **Género:** Estrategia **Distribuidor:** Paradox Interactive **Lanzamiento:** Primera mitad de 2018 **INTERÉS:**

El que el creador del universo Battletech/MechWarrior, Jordan Weisman , esté datrás del juego de Harebrained Schemes, es bastante significativo y la prueba de que la fidelidad al juego de tablero será total... con ciertas innovaciones. Controlaremos hasta 30 mechs en un campo de batalla para librar combates por turnos. ¡Mecánica al poder!



EN RESUMEN...
Un juego de estrategia clásica para fans del universo Battletech, que disfrutarán como enanos controlando sus ejércitos mecánicos y personalizándolos a tope.
Más información en: *battletechgame.com*

BEYOND GOOD & EVIL 2
LA NUEVA EPOPEYA FUTURISTA DE ANCEL

Estudio/compañía: Ubisoft Montpellier **Género:** Aventura/Acción **Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

El regreso de «Beyond Good & Evil», de la mano del mítico Michel Ancel, tiene todas las papeletas para ser un título épico, por lo ambicioso y prometedor, o por –como suele suceder en ocasiones similares– la decepción que pueden tener sus seguidores tras 15 años de espera. ¿Puede una secuela sobrevivir a sus expectativas? Pronto lo veremos.

EN RESUMEN...
Una aventura futurista en un universo de cómic -muy francés- en que diversas especies y razas forman un mundo online multicultural y cosmopolita.
Más información en: *www.ubisoft.com/es-es/game/beyond-good-and-evil-2*



BLACK CLOVER QUARTET KNIGHTS
DEL ANIME AL PC

Estudio/compañía: Bandai Namco **Género:** Acción **Distribuidor:** Bandai Namco **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Basado en el manga Black Clover, de Yuki Tabata, el juego nos ofrece acción por equipos, enfrentando a cuatro contra cuatro jugadores, cada uno con sus propias habilidades y especialista en el uso de cierto tipo de armas, magias y estilos. Aunque existirá también un modo individual, la acción cooperativa y competitiva será la base.



EN RESUMEN...
Acción para los amantes de la fantasía manga. Combates a espada, con armas de fuego, magias y más, en un título que enfrenta a equipos de cuatro jugadores.
Más información en: *es.bandainamcoent.eu*

CALL OF CTHULHU
EL HORROR INNOMBRABLE

Estudio/compañía: Cyanide/Focus Home **Género:** Aventura/Rol **Distribuidor:** Badland Games **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Como si de una maldición de los mismísimos Primigenios se tratara, los continuos retrasos de «Call of Cthulhu» han llevado a los fans de Lovecraft y del proyecto de Cyanide al borde de la locura. Pero, finalmente, en algún momento de 2018 podremos disfrutar del horror más innombrable en esta esperadísima mezlca de aventura y rol. Fhtagn!



EN RESUMEN...
Un juego para los fans del misterio, de los mitos de Cthulhu y de la obra de Lovecraft. Muy pocos detalles se saben, en realidad, de trama y personajes.
Más información en: *www.callofcthulhu-game.com*

CODE VEIN
MUNDO VAMPÍRICO

Estudio/compañía: Bandai Namco **Género:** Acción/Rol **Distribuidor:** Bandai Namco **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

El mundo postapocalítpico de «Code Vein» se diferencia de los habituales holocaustos tecnológicos en que se trata de un mundo... vampírico. Y es que el combate, las descomunales armas y habilidades de los personajes, se ven potenciadas por su naturaleza vampírica, combatiendo por la supervivencia entre sí, divididos en varias razas.

EN RESUMEN...
Estilo manga, fantasía, vampiros, magia, combate y acción postapocalíptica. Es difícil resistirse a semejante combinación, como pronto podremos comprobar.
Más info.: *www.bandainamcoent.com/games/code-vein*



DONUT COUNTY
¡ATRÁPAME ESE AGUJERO!

Estudio/compañía: Ben Sposito/Annapurna **Género:** Aventura/Puzle **Distribuidor:** Annapurna **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Es, sin duda, uno de los juegos indie más llamativos de todo 2018. El título de Ben Sposito nos mete en la piel del mapache BK, contratado por una startup que roba la basura de la gente con agujeros a control remoto. Uno de esos manejaremos antes de que se descontrole y empiece a crecer a medida que se traga objetos. ¿Podremos impedir la tragedia?



EN RESUMEN...
Su particular estética, su delirante premisa y una originalidad a prueba de bombas, hacen de «Donut County» un juego al que seguir con atención.
Más información en: *donutcounty.com*

CONAN EXILES
¡POR CROM!

Estudio/compañía: Funcom **Género:** Acción/Rol/MMO **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** 8 de mayo de 2018 **INTERÉS:**

Tras algo más de un año en acceso anticipado, el próximo 8 de mayo llegará la versión completa de «Conan Exiles», un juego que los fans del personaje y de aquel estupendo –aunque irregular– «Age of Conan» llevamos esperando mucho tiempo. Acción, rol, aventura, combate y un enorme mundo abierto online nos espera para convertirnos en los señores del desierto al que nos han desterrado.



EN RESUMEN...
Funcom sigue apostando por el universo de Conan en su nuevo MMO, donde podremos jugar en solitario o buscando alianzas, para convertirnos en señores de un mundo abierto de espada y brujería.
Más información en: *www.conanexiles.com*

DARKSIDERS III
Y LLEGÓ EL TERCER JINETE

Estudio/compañía: Gunfire Games/THQ Nordic **Género:** Acción **Distribuidor:** THQ Nordic **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Los avatares de THQ y su reconversión en THQ Nordic ha afectado también a la saga «Darksiders», pero finalmente en 2018 llegará el tercer juego con Furia, la nueva Jinete protagonista de la aventura, en su búsqueda de la aniquilación de los Siete Pecados. Acción, mitos, magia y un mundo abierto repleto de peligros nos espera en este juego de estilo hack'n slash.



EN RESUMEN...
Acción vertiginosa y colorida –mucho más que sus predecesores– que continúa la trama de los Jinetes del Apocalipsis de «Darksiders». Para los amantes de la acción frenética.
Más información en: *darksiders.com*

DRAGON BALL FIGHTERZ
EL COMBATE ETERNO CONTINÚA

Estudio/compañía: Arc System Works **Género:** Lucha **Distribuidor:** Bandai Namco **Lanzamiento:** 26 de enero **INTERÉS:**

El fan de DragonBall sabe lo que quiere en un juego de lucha: los personajes más carismáticos de la serie, espectáculo y acción salvaje. Todo eso, y más, asegura Arc System que le está dando a «Dragon Ball Fighterz», con la máxima fidelidad visual imaginable a la serie de animación. Combates por equipos tres contra tres y un modo historia exclusivo con la Androide Nº21, serán la guinda de un juego que lo tiene todo para triunfar.



EN RESUMEN...
El juego de lucha más fiel en lo visual a la misma saga de animación, repleto de personajes y nuevos modos de juego para alegría de los fans.
Más información en: *www.bandainamcoent.com/games/dragon-ball-fighterz*

EPITASIS
EXPLORACIÓN PURA

Estudio/compañía: Epitasis Games **Género:** Puzle **Distribuidor:** Epitasis Games **Lanzamiento:** Primavera de 2018 **INTERÉS:**





Más allá de comparaciones con «RiME», «The Witness» o «The Talos Principles», los puzles de «Epitasis» quieren adquirir personalidad propia para ofrecer al fan del género un juego de estilo único.

El mundo alienígena en que jugamos y exploramos, en busca de los restos de antiguas civilizaciones, casi recuerda más a «No Man's Sky», pero apuesta por una narrativa única, huyendo de la acción.

EN RESUMEN...
Puzles, mundos alienígenas y muchas horas para rompernos la cabeza en un título indie que apuesta por una estética y desafíos únicos. Hipnótico.
Más información en: *www.epitasisgame.com*

FAR CRY 5
CONTRA LA SECTA DE SEED

Estudio/compañía: Ubisoft **Género:** Acción/Aventura **Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** 27 de marzo de 2018 **INTERÉS:**

La llegada de la secta del Juicio Final a Hope, liderada por el temible Joseph Seed, convierte el idílico condado de Montana en un lugar terrible asolado por la violencia, el fanatismo religioso y el miedo. Inmersos en un pequeño infierno en la Tierra, lucharemos, junto a un grupo de valerosos lugareños, contra la secta para acabar con los planes de Seed y sus acólitos. Acción total en el nuevo mundo abierto de «Far Cry».



EN RESUMEN...
Un nuevo mundo abierto para explorar, luchar, pilotar y disfrutar de la acción, en solitario o junto a varios amigos. Llega la América profunda.
Más info: *far-cry.ubisoft.com/game/es-es/home*

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION
LLEGA LA GRAN AVENTURA

Estudio/compañía: Square Enix **Género:** Rol/Acción **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**



El estreno de «Final Fantasy XV» en PC, como era de esperar, se ha hecho de rogar, pero Square Enix habla de comienzos de este 2018 como ventana de lanzamientos. Además de los contenidos ya disponibles en consola incluidos en el lanzamiento, las mejoras técnicas son su principal argumento en PC: resolución 4K nativa, HDR 10, posibilidad de configuración 8K, un nuevo modo en primera persona... Para los fans.

EN RESUMEN...
La última aventura de la saga llega al PC con todos los contenidos gratuitos y de pago -en el pase de temporada- y mejoras en el lado técnico.
Más información en: *www.finalfantasyxv.com*

HUNT SHOWDOWN
GÓTICO AMERICANO

Estudio/compañía: Crytek **Género:** Acción **Distribuidor:** Crytek **Lanzamiento:** 2018 (acceso anticipado) **INTERÉS:**

El reconvertido «Hunt Horrors of the Gilded Aged» ha cambiado de nombre y actualizado su sistema de juego –PvE o PvP por parejas, y con hasta cinco equipos simultáneos–, así como también su mundo de juego, que nos lleva a los pantanos de Louisiana habitados por monstruosas criaturas a las que tendremos que dar caza, en un juego que mezcla acción, leyendas, algo de magia y un entorno espeluznante.



EN RESUMEN...
Un juego de acción que combina estilos PvE y PvP en un entorno que mezcla terror y combate. Un título de Crytek con un estilo diferente.
Más información en: *www.huntshowdown.com*

INDUSTRIES OF TITAN
MÁS ALLÁ DE LA TIERRA

Estudio/compañía: Brace Yourself **Género:** Estrategia/Simulación **Distribuidor:** Brace Yourself **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Los creadores de «Crypt of the Necrodancer» regresan con un juego de estilo radicalmente diferente, que combina ciencia ficcción y estrategia. Titán, la luna de Saturno, se convierte en escenario de un juego en el que crear y desarrollar ciudades plagadas de elementos económicos y tecnologícos.





EN RESUMEN...
Los amantes de la estrategia futurista tienen en «Industries of Titan» un título que combina gestión y tecnología a partes iguales.
Más información en: *industriesoftitan.com*

JURASSIC WORLD EVOLUTION
¡QUE NO SE TE ESCAPEN!

Estudio/compañía: Frontier **Género:** Estrategia **Distribuidor:** Frontier **Lanzamiento:** Junio 2018 **INTERÉS:**

Parece mentira que 25 años después, el universo de Jurassic Park siga dando juego, pero la prueba está en el estreno simultáneo este verano de la nueva película –de J.A. Bayona– y el juego oficial, creado por Frontier y centrado en la vertiente estratégica y de gestión, debiendo controlar el parque de dinosaurios.



EN RESUMEN...
Para fans de la saga y de los dinosauarios, el nuevo juego de la saga Jurassic Park apuesta por estrategia, gestión y simulación, para controlar un parque único.
Más info.: *www.jurassicworldevolutiongame.com*

KINGDOM COME DELIVERANCE
LA EDAD DEL ACERO

Estudio/compañía: Warhorse/Deep Silver **Género:** Rol **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** 13 de febrero de 2018 **INTERÉS:**



Meterse en la piel de Henry, el protagonista de «Kingdom Come: Deliverance», es lo más parecido que experimentaremos jamás a viajar en el tiempo. La recreación de la Bohemia de la Edad Media que Warhorse ha hecho con este JDR nos mostrará la dureza y crueldad del tiempo pasado.

EN RESUMEN...
Un juego de rol donde la fidelidad a la Historia es absoluta y el realismo se palpa en cada acción, objeto y escenario.
Más información en: *www.kingdomcomerpg.com*

LEFT ALIVE
EL NUEVO MUNDO MECH



Estudio/compañía: Square Enix **Género:** Acción **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Con la experiencia que da haber participaco en sagas como «Armored Core», «Metal Gear» o «Xenoblade Chronicles», los responsables de «Left Alive» prometen ofrecer un juego de acción y supervivencia espectacular, ambientado en un mundo repleto de vehículos blindados, mechs y combate brutal.

EN RESUMEN...
Si eres fan de los mech y la acción, el diseño de «Left Alive» y la experiencia de sus responsables en otras sagas te asegura una experiencia fascinante.
Más información en: *www.left-alive.com*

MEGAMAN 11
VUELTA A LOS ORÍGENES

Estudio/compañía: Capcom **Género:** Acción/Plataformas **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** Segunda mitad de 2018 **INTERÉS:**

Jugabilidad y diseño 2.5 D, junto a una estética renovada, pero manteniendo la esencia de sus 30 años de vida, la nueva entrega de la saga «MegaMan» llegará en algún momento de este año, junto a más títulos.



EN RESUMEN...
Renovando la estética, pero apostando por la jugabilidad 2D -2.5 D, en realidad- la nueva entrega de la veterana saga de Capcom llegará este año.
Más información en: *megaman.capcom.com*

METAL GEAR SURVIVE
EL NUEVO MUNDO MUTANTE

Estudio/compañía: Konami **Género:** Acción **Distribuidor:** Konami **Lanzamiento:** 22 de febrero de 2018 **INTERÉS:**

Aunque para muchos no será un «Metal Gear» "de verdad" al no estar ya Kojima detrás, este «Survive» es, ciertamente, diferente, al ser un "spin off" del universo de «The Phantom Pain», orientado a la supervivencia.



EN RESUMEN...
Una combinación de juego individual y multijugador cooperativo, en el universo de «The Phantom Pain», en el que la supervivencia es el objetivo.
Más información en: *www.konami.com/mg/survive*

METRO EXODUS
EL APOCALIPSIS HELADO NOS ESPERA

Estudio/compañía: 4A Games/Deep Silver **Género:** Acción **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**




El apocalipsis nuclear del que surge el mundo de «Metro» es uno de los más fructíferos, hasta la fecha. La tercera entrega de la saga de 4A Games apuesta por un mayor realismo visual -si es posible-, nuevas armas, desafíos, mutantes y el objetivo de escapar de Moscú hacia un destino de esperanza.

EN RESUMEN...
La historia de Artyom en el Moscú postapocalíptico continúa, con el horizonte de un exilio a una tierra menos hostil, a bordo de un tren.
Más información en: *metrothegame.com*

MINIT
¡TODO EN UN MINUTO!

Estudio/compañía: JW, Kitty, Jukio and Dom **Género:** Aventura **Distribuidor:** Devolver Digital **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS:



Una aventura mínima cuya acción se desarrolla en un minuto. Algo así como el día de la marmota reducido a la mínima expresión. Solo avanzando el máximo en cada partida podremos acabar con la maldición que nos obliga a vivir días de un único minuto de duración. ¡Sorprendente!

EN RESUMEN...
Un juego indie donde la originalidad y su estética retro en blanco y negro dominan todo el diseño. Muy atractivo, sin duda.
Más información en: *www.minitgame.com*

MONSTER HUNTER WOLRD
¡A LA CAZA!

Estudio/compañía: Capcom **Género:** Acción/Rol **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** Otoño 2018
INTERÉS:



Nueve meses tras el lanzamiento de las versiones de consola, llegará «Monster Hunter World» a PC. La razón, según el estudio, es poder dedicarle el tiempo necesario para ofrecer la mejor versión posible, al ser la primera que aparece también para PC. Hasta entonces, soñaremos con dragones y monstruos.

EN RESUMEN...
La caza de dragones y criaturas descomunales es la base de la acción de uno de los juegos más esperados del año. Únete a tus amigos para la lucha, este otoño.
Más información: *www.monsterhunterworld.com*



EN RESUMEN...
Un JRPG plagado de magia y fantasía, cuya credencial más destacada hay que achacársela al estilo visual que Studio Ghibli ha dado al diseño del juego.
Más información en: *www.ninokunigame.com*

NI NO KUNI II
FANTASÍA ANIMADA JRPG

Estudio/compañía: Level 5 **Género:** Rol/Aventura **Distribuidor:** bandai Namco **Fecha:** 23 de marzo
INTERÉS:

Una aventura que se desarrolla entre dos universos, un joven rey en busca de recuperar su trono usurpado, criaturas mágicas, combates, monstruos descomunales y una estética increíble, por obra y gracia de Studio Ghibli. Los fans del rol japonés estamos de enhorabuena con la llegada de «Ni No Kuni II».

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE
EL ROL CLÁSICO SIGUE EN LO MÁS ALTO

Estudio/compañía: Obsidian/Versus Evil **Género:** Rol **Distribuidor:** Versus Evil **Lanzamiento:** Finales de 2018 **INTERÉS:**

Perseguir un dios no es tarea fácil, por eso nuestro grupo de aventureros viajará, a bordo de su barco, hasta la región de Deadfire, en busca de acción, desafíos y diversión, que los fans del rol de estilo clásico buscamos.



EN RESUMEN...
Una auténtica epopeya rolera de estilo clásico en la que toda la experiencia de Obsidian y el rico universo de «Pillars of Eternity» vuelven, para alegría del fan.
Más información en : *eternity.obsidian.net*

QUAKE CHAMPIONS
¡POR FIN LLEGA LA VERSIÓN DEFINITIVA!

Estudio/compañía: id/Bethesda **Género:** Acción multijugador **Distribuidor:** Bethesda/Koch Media **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Ya en acceso anticipado, pero aún no en versión definitiva, «Quake Champions» lleva ya unos meses dando alegrías a los fans de la acción multijugador pura y más vertiginosa. Las compañías de eSports son felices.



EN RESUMEN...
El regreso del juego que lo empezó todo en el mundo de la acción muñtijugador pura es uno de los hitos que tendrá el PC este 2018.
Más información en: *quake.bethesda.net/es*

Sea of Thieves
¡AL ABORDAJE!

Estudio/compañía: Rare/Microsoft **Género:** Acción/Aventura **Distribuidor:** Microsoft **Lanzamiento:** 20 de marzo 2018
INTERÉS:



El proyecto de Rare está cada vez más cerca. Justo al comienzo de primavera nos embarcaremos en nuestro galeón pirata para vivir aventuras en el mar, buscando tesoros y abordando a nuestros enemigos, en un mundo persistente online. Elige a tu tripulación y vive la aventura.

EN RESUMEN...
Su estilo visual, casi de dibujo animado, esconde una aventura de acción en primera persona espectacular y desafiante.
Más información en: *www.seaofthieves.com*

Secret of Mana
¡EL CLÁSICO RESURGE!

Estudio/compañía: Square Enix **Género:** Rol **Distribuidor:** Koch Media **Fecha:** 15 de febrero 2018
INTERÉS:

Otro de los regresos este año de un clásico remozado será el de «Secret of Mana», que llegará este mismo mes de febrero, tras 25 años de su estreno original. Siguiendo la estela de la saga «Zelda», ayudaremos a Randy, Prim y Popoi a descubrir el poder del Maná, más pintureros que nunca gracias al nuevo diseño visual.



EN RESUMEN...
Un clásico del JRPG regresa tras 25 años, con un nuevo aspecto visual, pero la misma fantástica trama y personajes, así como toda la esencia de jugabilidad.
Más información en: *secretofmanagame.com/es-es*



EN RESUMEN...
Acción pirata con batallas navales en el océano Índico. Jugando en solitario o creando alianzas y jugando por equipos, viviremos increíbles aventuras.
Más: *www.ubisoft.com/es-es/game/skull-and-bones*

Skull & Bones
¡EL TERROR DE LOS MARES!

Estudio/compañía: Ubisoft **Género:** Acción/Aventura **Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** Otoño de 2018
INTERÉS:

El nuevo juego de Ubisoft es algo así como coger «World of Warships» y mezclarlo con Piratas del Caribe. Solo que la acción no transcurrirá en el Caribe, sino en el Índico, un vergel para la piratería, donde libraremos tremendas batallas en solitario o con amigos, en un mundo abierto lleno de posibilidades.

Song of Horror
EL NUEVO TERROR PARA PC... ¡ES ESPAÑOL!

Estudio/compañía: Protocol Games **Género:** Aventura **Distribuidor:** Badland Games **Lanzamiento:** Primavera 2018 **INTERÉS:**

El homenaje al clasiquísimo «Alone in the Dark» es solo el arranque de una aventura de horror espectacular, que llega con el sello "made in Spain" de Protocol Games. 16 personajes jugables y una trama brutal nos esperan.



EN RESUMEN...
El diseño de esta gran aventura de terror donde la muerte permanente, los puzles, la exploración y 16 personajes se dan cita, es impresionante.
Más información en: *www.protocolgames.com*

Soul Calibur VI
LA SAGA SIGUE VIVA

Estudio/compañía: Project Soul/Bandai Namco **Género:** Lucha **Distribuidor:** Bandai Namco **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Los fans más veteranosa recuerdan aún aquel «Soul Calibur» que asombró en Dreamcast. La saga sigue viva casi 20 años después y su sexta entrega está en camino, también en PC. Lo que se ha visto es impresionante.



EN RESUMEN...
El mundo de la lucha está más interesante que nunca con el regreso de un montón de sagas, incluyendo esta nueva entrega del brutal «Soul Calibur».
Más información en: *sc6.soularchive.jp*

Space Junkies
ACCIÓN VIRTUAL EN GRAVEDAD CERO

Estudio/compañía: Ubisoft Montpellier **Género:** Acción (R.V.) **Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** Primavera de 2018 **INTERÉS:**

Es uno de los juegos R.V. –para Vive y Rift como soporte– más interesantes de este 2018. Un shooter de acción frenética en realidad virtual y con ambientación espacial. ¡Combates en gravedad cero! Algo así como un «Quake» flotando por el espacio. La idea es, como mínimo, prometedora.





EN RESUMEN...
La acción multijugador más visceral en realidad virtual se va al espacio de la mano de Ubisoft, en modalidades 2 contra 2 o uno contra uno.
Más información en: *www.ubisoft.com/es-es/game/space-junkies*



EN RESUMEN...
Monstruos, mitos, leyendas y muchos peligros nos esperan en las aventuras de estos cuatro aventureros, en la década de 1930 en las colonias británicas.
Más información en: *strangebrigade.com/es*

STRANGE BRIGADE
MONSTRUOS Y ARMAS

Estudio/compañía: Rebellion **Género:** Acción/Rol **Distribuidor:** Rebellion **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Ambientado en los años 30 del pasado siglo, en los límites de las últimas colonias del Imperio Británico, »Strange Brigade» nos pondrá a los mandos de un grupo de aventureros que manejaremos en solitario o en cooperativo, para enfrentanos al mal, el misterio y lo fantástico, en una acción a lo Indiana Jones.

SURVIVING MARS
TERRAFORMACIÓN TOTAL

Estudio/compañía: Haemimont/Paradox **Género:** Estrategia **Distribuidor:** Paradox **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



El nuevo juego de los creadores de la saga «Imperivm» cambia la Historia por el espacio y nos lleva a un Marte colonizado y en plena terraformación. Conseguir que esta sea eficaz y bien organizada será nuestra tarea, desarrollando la tecnología y recopilando los recursos necesarios para ello.

EN RESUMEN...
Para los amantes de los "city builders" y la estrategia de gestión, con una ambientación diferente y futurista.
Más información en: *www.survivingmars.com*

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLEC.
¡30 AÑOS DE MAMPORROS!

Estudio/compañía: Capcom **Género:** Lucha **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** Mayo 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La colección del 30º aniversario de «Street Fighter» es mucho más que un juego de estilo retro o una simple colección. Es Historia del videojuego, que ahora podremos tener reunida en una antología de 12 títulos, con todas las variantes de las tres primeras entregas de la saga. ¡Una auténtica pasada!



EN RESUMEN...
Una colección imprescindible no solo para los amantes de la saga o del género, sino para todo fan de lops videojuegos. ¡Es Historia viva!
Más información en: *www.capcom-europe.com*

SYSTEM SHOCK
EL HORROR ESPACIAL

Estudio/compañía: Nightdive Studios **Género:** Acción/Aventura **Distribuidor:** Nightdive Studios **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Otro clásico que vuelve este año, renovado en su aspecto visual y su jugabilidad, será «System Shock». Nightdive Studios, estudio formado por veteranos de la industria, trabaja activamente en este "remake" del juego que inició un estilo único, luego seguido por sagas como «BioShock».

EN RESUMEN...
Una aventura espacial que pone al día un clásico de hace dos décadas y cuya demo ya puedes probar, si lo deseas.
Más información en: *systemshock.com*

THE CREW 2
¡A TODA VELOCIDAD!

Estudio/compañía: Ivory Tower/Ubisoft **Género:** Velocidad **Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Cuando ya estábamos calentando motorres, Ubisoft decidió retrasar el lanzamiento de uno de los juegos de velocidad más ambiciosos de 2018. Por tierra, mar y aire, las competiciones, desafíos y carreras de «The Crew 2» nos llevarán por un Estados Unidos virtual, disfrutando al máximo de la velocidad extrema.



EN RESUMEN...
Un enorme mundo abierto multijugador dedicado por entero a la velocidad, sin importar el vehículo: coche, avión, moto, lancha... ¡Para pilotos!
Más en: *thecrew-game.ubisoft.com/the-crew-2*



EN RESUMEN...
Estrategia por turnos en un western realmente único. La acción deja paso a la planificación, y conocer las habilidades de los distintos tipos de personajes.
Más información en: *feudgame.com*

THE FEUD WILD WEST TACTICS
¡DESENFUNDA, FORASTERO!

Estudio/compañía: Galaxy Pest Control **Género:** Estrategia **Distribuidor:** Galaxy Pest Control **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El salvaje Oeste regresará este año a las consolas de la mano de «Red Dead Redemption 2». En PC no lo veremos –de momento–, pero los fans del "western" se pueden consolar con la estrategia de «The Feud. Wild West Tactics», una mirada diferente al salvaje Oeste desde la perspectiva de la estrategia por turnos.

THE SINKING CITY
MÁS ALLÁ DEL HORROR DE LOVECRAFT

Estudio/compañía: Frogwares **Género:** Aventura **Distribuidor:** Bigben Interactive **Lanzamiento:** 2018 **INTERÉS:**

Apenas han trascendido datos de la trama y el desarrollo de «The Sinking City», y ya es una aventura de las más esperadas por los fans del género y de Lovecraft en 2018. Tal es el poder de la obra del escritor y los mitos de Cthulhu. De momento, no hay confirmación sobre en qué momento del año llegará.



EN RESUMEN...
Una ciudad inundada, asesinatos misteriosos y todos los mitos de Cthulhu desatados para dar forma a una aventura realmente esperada por el fan.
Más información en: *frogwares.com/games/#The_Sinking_City*

TOTAL WAR THREE KINGDOMS
¡GUERRA TOTAL EN ORIENTE!

Estudio/compañía: Creative Assembly/SEGA
Género: Estrategia **Distribuidor:** Koch Media
Lanzamiento: Otoño **INTERÉS:**

El cambio de ambientación que la saga «Total War» tendrá este año será total. De la fantasía de «Warhammer» a la Historia con aires orientales de «Three Kingdoms», que nos lleva a vivir batallas masivas en una de las épocas más apasionantes de la Historia china, en el año 190, con las dinastías enfrentadas.



EN RESUMEN...
El contexto histórico vuelve a la saga «Total War» con el viaje 2000 años atrás a una época apasionante de China, con las grandes dinastías enfrentadas.
Más información en: *www.totalwar.com*

TROPICO 6
EL NUEVO DICTADOR

Estudio/compañía: Limbic/Kalypso Media
Género: Estrategia **Distribuidor:** Meridiem
Lanzamiento: 2018
INTERÉS:



El archipiélago de «Tropico 6», por primera vez en la saga, amplía los horizontes de nuestro dictador protagonista, dando más opciones –y aumentando el desafío– de expandir su poder. Podremos robar maravillas a otros países con nuestros espías y levantar una dictadura fabulosa.

EN RESUMEN...
La saga se expande con una nueva entrega que promete aumentar el desafío y las posibilidades para los aspirantes a dictador.
Más información en: *www.worldoftropico.com*

UNREAL TOURNAMENT
EPIC VUELVE POR SUS FUEROS

Estudio/compañía: Epic Games **Género:** Acción
Distribuidor: Epic Games **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS:

Si id lo ha hecho con «Quake Champions», Epic no iba a ser menos. Y es que la vieja "guerra" por el trono de la acción multijugador se repite, en 2018, con «Unreal Tournament» en desarrollo y actualmente disponible para jugadores registrados en versión alpha. ¿Cuál será tu favorito de los dos? ¡La acción estalla!

EN RESUMEN...
El otro gran clásico en el mundo de la acción multijugador volverá también este año al PC. Ya está disponible en versión pre-alpha, jugable.
Más info.: *www.epicgames.com/unrealtournament*

VAMPYR
¡HÍNCALE EL DIENTE A LONDRES!

Estudio/compañía: DontNod/Focus **Género:** Aventura/Acción **Distribuidor:** Badland **Lanzamiento:** Primavera 2018 **INTERÉS:**

Cuando un vampiro es también un doctor en el Londres de principios del siglo XX, asolado por una epidemia de gripe, el dilema entre salvar a su población o chupar su sangre para saciar su sed, no es poca cosa...



EN RESUMEN...
Una aventura de ambientación impresionante que encantará a los amantes de los vampiros clásicos, aunque con un hábil giro en su personalidad.
Más información en: *www.vampyr-game.com*

WARHAMMER VERMINTIDE 2
LA GUERRA MÁS BRUTAL ESTÁ DE VUELTA

Estudio/compañía: Fatshark **Género:** Acción **Distribuidor:** Fatshark
Lanzamiento: Principios de 2018 **INTERÉS:**

El Warhammer más brutal es que muestra la saga «Vermintide», cuya segunda entrega llegará en pocas semanas. Un combate letal con cinco héroes, 15 nuevas profesiones y el enfrentamiento entre Caos y Skaven.



EN RESUMEN...
La acción más gore, salvaje y brutal ambientada en el universo de fantasía de Warhammer, regresa con nuevos personajes, profesiones y... sangre.
Más información en: *www.vermintide.com*

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

En Double Fine saben cómo caminar entre lo indie y los juegos millonarios, aunque su fama viene, en parte, por las campañas de financiación colectiva. Para nosotros Tim, su jefe, puede presumir de cualquier cosa, mientras no dejen de llegar apuestas originales.

GANG BEASTS

La lucha más libre a ese lado del Colorado

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Boneloaf
Lanzamiento: 31 de Diciembre de 2017 **Web:** *boneloaf.co*
INTERÉS:

Está aquí, de la mano de Boneloaf y con Double Fine como padrinos. Pero no vamos a centrarnos en lo que da de sí «Gang Beasts» como juego, sino en qué aporta de cara a nuevas experiencias. Porque, aunque parezca un juego de machacarse en escenarios que cambian, hay algo más que exprimir. Si te fijas en las animaciones, verás que su battle royale tiene algo especial. Que los personajes parecen blandos, faltos de personalidad... Pero eso es solo una primera impresión. Porque no paran de sorprender con movimientos hipnóticos que se suman a la física de los objetos con los que chocan. «Gang Beasts» nos da una idea de por dónde pueden venir las animaciones generadas en tiempo real. Con cada vez más potencia a disposición de los juegos. ¿Para cuándo veremos grandes producciones que controlen estas técnicas para hacer todo más real? Los indies, de nuevo, son los que se atreven.



El modo multijugador online y local, con una pantalla bien compartida, es lo que muchos queremos más a menudo en PC.



La interacción de los personajes con los escenarios vuelve a confirmar lo mucho que nos gustan los juegos con físicas locas.



«Gang Beasts» mezcla eso del último con vida y que no haya más reglas, junto a momentos en los que solo queremos saber qué pasa.

EN CAMPAÑA

REANIMATOR

Es un juego de mesa y a los patrocinadores también les toca llevarse un cómic, como mínimo, al hacer su aportación. La carátula puede llevar a dudas, pues muchos nos acordamos de la película de Stuart Gordon. Pero no hay equivocación posible, porque estaba basada en Herbert West: Reanimator. Sí, una obra de H. P. Lovecraft, ni más ni menos, que ha dado para mucho y no va a parar. Con una meta superada de 12.500 dólares, el juego de tablero se divide en seis capítulos. Con edificios, cientos de cartas, objetos y un dado para saber quién volverá de entre los muertos.



reanimator.backerkit.com

DEAD CELLS

Para mayo de 2018 puede que ya empecemos a jugar a «Dead Cells». Un título que sigue en acceso anticipado y que puede crecer conforme pasen los meses, pero que no tiene desperdicio desde sus primeras imágenes. Nos recuerda a clásicos de plataformas y espadas, mientras exploramos castillos a lo «Dark Souls». Motion Twins han sabido dar un aire especial a los gráficos, con colores que queremos ver a nuestro servicio. La clave, según dicen, es matar, morir, aprender y repetir hasta sentir la recompensa.



dead-cells.com

Con lo que ahora se llama nuevos géneros, incluido el tan de moda "Battle Royale" en los juegos de acción multijugador, a veces nos olvidamos de la esencia. No todo está inventado en los videojuegos. Incluso puede que solo hayamos escarbado un poco en lo que darán de sí en el futuro, con estilos y géneros que no somos capzces de imaginar, pero tampoco paramos de volver a lo que conocemos y que nos gusta. Muchos de esos títulos bien podrían haber salido hace tres décadas aunque, claro, con un aspecto muy distinto al de ahora. Sin millones de colores, resolución endiablada y mundos que no parecen acabar. Mejorar lo ya visto o innovar, he ahí la cuestión. Mientras decidimos, vamos a ver qué nos viene en los próximos meses...

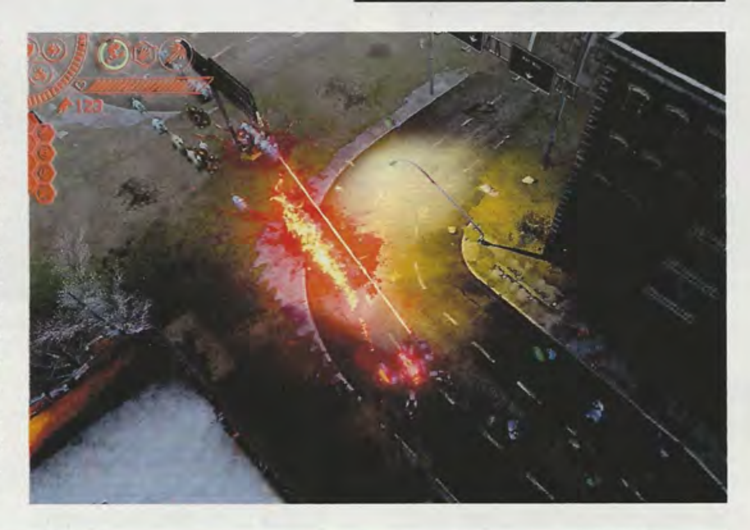
ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

VICIOUS ATTACK LLAMA APOCALYPSE

¡Cuidado con las llamas!

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** RogueCode
■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Web:** *valagame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Hemos visto cabras que podían con todo. Las llamas son más versátiles, con lo que suponen una amenaza aún mayor. Es el sino de una especie, acabar con otra y esta vez somos los principales afectados. El juego nos invita a acabar con rebaños impresionantes de destrucción, con uno a cuatro jugadores simultáneos. Nuestras armas futuristas, tanques verticales, parecen poca cosa contra el poder del apocalipsis. Pero ahí está la combinación de ratón y teclado para disparar a través de una ciudad llena de sorpresas. Como juego, tiene su gracia.





ASH OF GODS

Turnos desde Rusia contra amigos y enemigos

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** AurumDust
■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Web:** *ashofgods.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Escuchar la música de «Ash of Gods» nos invita a pensar en algo grande, pero sus personajes se ven pequeños en escenarios que nos brindan batallas por turnos. Algo que no impide escarbar un poco más en lo que tienen preparado AurumDust. Una extensa obra que ha requerido el arte de animadores, músicos, artistas con base tradicional y muchas ganas de engancharnos. Promete ser difícil, con partidas contra otros o el escenario. La base de la historia, no nos sonaba hasta ahora, aunque la obra literaria de Sergey Malitsky puede llamarnos en cuanto le demos una oportunidad.

PIXELMANÍA

ICONOCLASTS



Lee todo lo que quieras antes de adentrarte en la siguiente misión de «Iconoclasts», con una perspectiva lateral que no eclipsa su enorme escenario.
■ *playiconoclasts.com*

AQUAPONICS LIFE



El futuro puede ser un mundo acuático y aprender a cultivar sin tierra nuestra salvación, como en Waterworld. ¿Qué tal un simulador?
■ *maulidangames.com*

SHADOW OF LOOT BOX



Estos píxeles están pegados a elementos 3D, pero llaman la atención, con bromas que no dejan ni un segundo libre de juego.
■ *statelysnail.com/onemoredungeon*

WARLOCKS 2: GOD SLAYERS

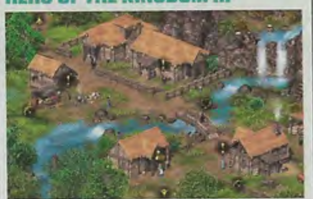


Las lluvias de meteoros y la magia tienen mejor pinta si vienen con píxeles gordos como los de «Warlocks 2», porque hacen más daño, si te descuidas.
■ *frozendistrict.com*

Seguimos 2018 con nombres que llegan desde Japón. Desde mitos como «Shenmue» a series de anime que no deben ver los niños. Antes, parecía que estaban solo accesibles para las consolas, pero ahora nos hacen querer más que nunca tener un PC para jugar.

DEMOS

HERO OF THE KINGDOM III



Apuntar y hacer click es la base para este juego en el que debemos usar la formación como cazador para acabar con los monstruos que asolan el reino.
lonelytroops.com/hotk3

WELCOME TO HANWELL



Tómatelo con calma, porque los nervios van a estar a flor de piel con cada paso que des en esta ciudad con una historia que merece conocerse.
welcometohanwell.com

THE EVIL WITHIN 2



Aunque no comparta dirección con el creador de «Resident Evil», esta segunda parte del juego es toda una experiencia que solo empieza en su demo.
evilwithin2.bethesda.net

SHENMUE III

Poco a poco, va llegando a buen puerto

Género: Aventura/Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** YSNET **Disponible:** 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *shenmue.link*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El fanatismo por ciertos juegos fetiche puede desaparecer con el tiempo, pero con nombres como «Shenmue» parece que no se apaga la llama. Es uno de esos que no muchos jugaron en su momento, pero que caló muy hondo por su mezcla de artes marciales y aventuras en el lejano Oriente.

Un nombre, Yu Suzuki, se impone ante todo lo que hay detrás de este juego con orígenes en Dreamcast, que sabemos que lleva dos años y medio en desarrollo. Aunque nos abrumen los lustros de rumores sobre cómo iba a seguir la aventura. El mito de SEGA, responsable de algunos de los títulos más representativos de la marca, se ha rodeado de nuevos talentos. Con ellos ha compartido algunas palabras para apaciguar los ánimos de quien llega tarde a la película. Hiroaki Takeuchi, productor y animador, aparece también en nuevos vídeos donde se aclara cómo trascurrirá 2018.



La coreografía de los combates es uno de los puntos fuertes de «Shenmue III», que se diferencia de juegos de lucha más tradicionales.

Muy avanzado

«Shenmue III» promete un aspecto que nada tiene en común con los primeros conceptos que se vieron en 2015. El esfuerzo por reunir a un equipo a la altura se ha llevado tiempo. Pero esto no ha impedido que mientras tanto se adelante en todos los campos. Recrear un mundo y hacerlo creíble, a la vez que mantenga el aire a película, sigue siendo su objetivo. Esto, sin defraudar a quien se quedó colgado con «Shenmue II». Aunque seguro que los nuevos también se enganchan a una forma particular de hacer juegos.





DIARIO DE DESARROLLO

DRAGON BALL FIGHTERZ



El juego nos impresiona con su aspecto, pero ahora la música tampoco se queda corta, con la Banda Sonora para abril.
bandainamcoent.com

AGONY



Un tráiler, llamado Red Goddess, nos hace ver que «Agony» sigue en desarrollo y que Madmind Studio quiere lanzarlo este 2018.
madmind-studio.com

AHSES OF CREATION



Ya podemos ver cuáles son las 64 clases de «Ashes of Creation». También podemos contribuir al desarrollo, claro.
ashesofcreation.com

A.O.T. 2



El «Ataque de los Titanes 2» promete acciones entre compañeros de equipo como rescate, recuperación o transformación de Titán.
koeitecmoeurope.com

Un juego online tiene todas las papeletas para esta sección. Pero tenemos otras opciones, de pago y sin coste adicional. Como los mods que exprimen los títulos más allá de lo que sus diseñadores pudieron pensar en un primer momento.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Una expansión nueva y más DLC para 2018

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Bethesda ■ **Disponible:** 2018 ■ **Precio:** Según contenido ■ **Web:** *elderscrollsonline.com* **INTERÉS:**

En «The Elder Scrolls Online» puedes jugar sin gastar en una cuota mensual y hay un nombre que atrae, «Morrowind». Eso sí, no es todo lo que nos espera en «TESO» en 2018.

El juego está vivo y crece con Dragon Bones. Dos campos de batalla llegarán junto a dos zonas nuevas en Dragon Bones, Scalecaller Peak y Fang Lair. Estas ampliarán lo que conocemos de la región Nord. Mor Khazgur y Deeping Drome son los nombres, para los que será necesario tener la expansión «Morrowind».







Scalecaller Peak es uno de los dos nuevos dungeons que se añaden a Tamriel en esta visión de «The Elder Scrolls».

STAR CITIZEN

Alpha 3.0 y Squadron 42

■ **Género:** Simulador ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Roberts Space Industries ■ **Disponible:** Acceso anticipado ■ **Precio:** 54,45$ ■ **Web:** *robertsspaceindustries.com* **INTERÉS:**

Lo espectacular de «Star Citizen» no es que haya recaudado un presupuesto descomunal, sino que su desarrollo se ha convertido en una aventura, tanto para sus responsables como los jugadores. La versión Alpha 3.0 y el «Squadron 42» ofrecerán aventuras online y para un jugador, en una epopeya galáctica en PC.



BLACK DESERT ONLINE

Una clase nueva y un desembarco

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Pearl Abyss ■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** desde 9,99€ ■ **Web:** *blackdesert.playredfox.com* **INTERÉS:**

Es uno de los juegos de rol online que mejor aspecto muestran y llega desde Oriente. No para de crecer con más contenidos y, por supuesto clases. Como Mystic, disponible desde el 3 de enero. Usa el cestus como arma y se une al plantel junto a la misión Awaquening, limitada a quien alcance nivel 56.



MODS

THE WITCHER 3 REDUX 1.1



Volvemos a hablar de este mod que incluye reequilibrio en los combates, apuntado libre y supervivencia.

■ *nexusmods.com/witcher3/mods/2544*

S.T.A.L.K.E.R. LOST ALPHA



Este mod de dez0wave supone una revisión de Lost Alpha para el original. Tiene arreglos y extras y retoma la atmósfera «S.T.A.L.K.E.R.».

■ *dezowave.com*

HALF-LIFE BLACK MESA



Novedades para esta recreación que nos hizo volver a «Half-Life» y que recibe mejoras a muchos niveles, y no solo visuales.

■ *blackmesasource.com*

NO MAN'S SKY OVERHAUL



RaYRoD TV ha hecho mucho por un juego que llegó como llegó y que ha crecido hasta ser impresionante.

■ *nexusmods.com/nomanssky/mods/497*

Sigue la lluvia de géneros que se apuntan al Free2Play y variantes, con estrategia, rol o acción online. Precisamente, la calidad de los servidores, el abaratamiento de estos y el empeño de los desarrolladores hacen que la velocidad tampoco se resista.

ACTUALIZADOS

STAR TREK: BRIDGE CREW SIN RV



Nos encanta la propuesta en Star Trek, que ahora también podemos jugar sin gafas RV.
ubisoft.com

STAR CONFLICT JOURNEY



El plan de desarrollo de «Star Conflict» sigue adelante, con naves nuevas, mapas, módulos...
star-conflict.com

WAR THUNDER



No hay mes que no tengamos novedades. Esta vez se trata de La resistance, con nuevas unidades.
warthunder.com

CLICKER HEROES



Siempre queremos subir de nivel, es la norma en los juegos y aquí, el daño se acerca a infinito.
clickerheroes.com

BRAWLHALLA



Otro título de combates alocados que no para de recibir cofres llenos de novedades.
brawlhalla.com

HEX COMMANDER FANTASY HEROES

Fantasía, estrategia para empezar sin pagar

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Estudio:** Home Net Games **Lanzamiento:** 7 de diciembre 2017 **Web:** *homenetgames.com*
INTERÉS:

Compartir mecánicas con un juego para móviles es cada vez más habitual en PC. «Hex Commander: Fantasy Heroes», nos permite crear un ejército en un mundo con elfos y orcos.

A nivel visual, no podemos decir que impresione. Los escenarios tienen una carga poligonal baja, las texturas son genéricas y apenas hay diferencias sobre el terreno. Algo que parece heredado de su versión para móviles, donde es más importante saber dónde poner el dedo.

Dale tiempo

Donde tenemos algo que destacar es en la curva de aprendizaje. Nos invita a echarle tiempo hasta ver qué da de sí cada unidad. También, a saber cómo enfrentarnos a unos enemigos que intentan dar variedad al combate. La efectividad de cada tipo de combatiente depende de dónde los coloquemos. Se apoyan unos a otros, con resultados que cambian el desarrollo de cada turno.

En cuanto a la historia, tenemos un emperador que nos pide evitar los ataques de los goblins a las caravanas. Con un conflicto que se enrevesa conforme subimos de nivel y una ciudad que debemos administrar. Las microtransacciones, sin ser obligadas para ganar, son la base para el modelo de negocio de «Hex Commander».



La posición de cada unidad y su tipo son vitales, pues estas se apoyan unas a otras y ganan o pierden capacidad de combate.





APÚNTATE A LA BETA

THE MAESTROS



Con visión aérea, la acción de «The Maestros» parece un caos desatado a nivel de tierra. Como lo definen sus responsables, vendría a ser un juego en primera persona con una perspectiva distinta a la suya. «The Maestros» ha entrado en Steam Early Access y nos invita a ver de qué va su apuesta.
maestrosgame.com

CLOSERS



La beta abierta de «Closers» no quita para que sus responsables pidan aún el apoyo de la comunidad. Se puede reservar un hueco en este período de prueba al reservar el juego. Se trata de un JDR por episodios y con aspecto de anime. Una apuesta coreana donde debemos salvar el mundo.
closers.enmasse.com

Estamos ante privilegios por reservar un juego. También, por pagar más de lo normal; lo habitual en las ediciones limitadas. Pero las campañas de financiación colectiva nos ofrecen un premio por confiar en algo... que puede no llegar a buen término.

KINGDOM COME DELIVERANCE COLLECTOR'S EDITION

Tras mucho esperar, nos gusta...

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Warhorse **Lanzamiento:** 13 de febrero 2018 **Precio:** 69,95€ **Web:** *game.es* **INTERÉS:**

La edición coleccionista de «Kingdom Come Deliverance» que se ofreció a sus financiadores se quedaba un poco corta. El juego en versión física se acompañaba de la película con cómo se hizo, la banda sonora y un póster. Una selección que palidece cuando la comparamos con lo que se puede conseguir ahora por menos de 70 euros.

«Kingdom Come: Deliverance Collector´s Edition» contiene el juego completo, un libro de arte con tapa dura, la BSO y una caja en metal para guardar el disco. Donde empiezan las bondades de esta edición es en la figura que acompaña al pack. Construida en resina y con aspecto metálico. También nos encontramos un mapa en tela, con el que podremos ver las tierras que gobierna el señor de turno.

«Kingdom Come: Deliverance» es un título que busca el realismo y es algo que parece haber trasladado también a la edición con el diseño del mapa.



La dedicación que han puesto en Warhorse para traernos «Kingdom Come: Deliverance» se ve reflejada en esta edición de coleccionista y su mapa, de diseño medieval de máximo realismo.

DE COMPRAS

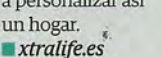
WOLF WALL SCULPTURE



Una pared con esta escultura de «The Witcher 3» pasa a ser LA PARED con mayúsculas, y mucho que decir de quien se atreve a personalizar así un hogar.

xtralife.es

ENCICLOPEDIA ANIMUS



Los juegos de «Assassin's Creed» pueden ser toda la enciclopedia que necesitas sobre ellos, pero aquí hay una perspectiva distinta de historias, personajes y universo.

xtralife.es

TAZA STAR WARS

El calor de la batalla o el de tu bebida favorita harán que se liberen los cazas del Imperio y veas algo más en estas tazas de Star Wars.

game.es

FUNKO OSCAR DIAZ



La serie de figuras Funko se atreve hasta con la cuarta entrega de «Gears of War» y uno de sus personajes secundarios, no por ello menos interesante.

amazon.es

PARA TU COLECCIÓN

SUDADERAS DE OVERWATCH



Después de ver lo que mueve «Overwatch» en invierno, no tenemos dudas de que es un fenómeno de los eSports. Los equipos han perdido sus nombres originales para lucir el de ciudades, pero estas sudaderas compensan la falta de merchandising con modelos espectaculares. Hay tres diferentes. Una de D.Va, una de Reindhardt y otra de Roadhog.

game.es

LECTURAS

SEGA ARCADE CLASSICS V.1



Esta nueva publicación de Gamepress y Hardcore Gaming se hace con un hueco en nuestros corazones. Porque viene cargada de nostalgia y nombres para recordar siempre.

En 176 páginas vemos imágenes a color de clásicos analizados. Tanto con máquinas recreativas originales como versiones. No faltan detalles y curiosidades, con prólogo de Jon Cortázar y la ilustración de Jonathan "Persona" Kim para dar un toque extra de calidad al libro.

gamepress.es

Evento: Ligas Regionales Europeas y la Copa de Europa **Juegos:** LoL **Fechas:** 2018 **Lugar:** Europa **Más detalles:** *eu.lolesports.com*

RIOT LO CAMBIA TODO EN EUROPA



League of Legends Championship Series Europe cambia para adaptarse a una situación donde otras ligas buscan solo contratos millonarios.

Ya podemos ver que algunos juegos y sus torneos quedan limitados a equipos y marcas poderosas en el aspecto económico, sin opción a que entren en ellos formaciones más modestas por méritos propios. Pero en Riot parecen buscar soluciones para todos, con una LCS Europea donde haya negocio y deporte. Esto parece garantizarse con Las ligas regionales europeas la Copa de Europa de League of Legends.





En los distintos países tendremos la Superliga Orange de España, a la altura de Moche LPLOL en Portugal, ESL MP de Polonia, los PG Nationals de Italia, EBL en los Balcanes, ESL Meisterschaft entre Alemania, Austria y Suiza o torneos propios en Reino Unido, República Checa y Eslovaquia o Francia. Es decir, que buena parte de Europa ofrecerá oportunidades para jugar de enero a octubre. Los mejores optarán a la copa y parece que se sustituirá así las Challenger Series. Pronto veremos si la competición gana así y el nivel se acerca al de otros continentes.

Evento: Superliga Orange **Juegos:** LoL **Fechas:** 2018 **Lugar:** España **Más detalles:** *lvp.es*

SUPERLIGA ORANGE ESTRENA CALENDARIO



Ocho equipos, como hasta ahora, sin fases de promoción o descenso son algunas características de la nueva etapa.

El plató de Mediapro parece que va a tener todo el protagonismo en la nueva etapa de la Superliga Orange. El grupo de medios va a tener gran peso en la forma de ver los eSports, cuando se trata de «League of Legends» y la LVP este 2018. Así, nos hacemos una idea de cómo se desarrollará el torneo esta nueva temporada, que incluirá ocho equipos y enfrentamientos cara a cara retransmitidos en aras de la audiencia.



Según afirma la organización, se busca la estabilidad de los equipos y facilitar la viabilidad económica de estos, con la suficiente estabilidad para que puedan centrarse en la parte deportiva y ganar calidad. Estar en Europa y tener posibilidades de ir más allá puede parecer un sueño, pero puede que sea un paso. El calendario, de momento, deja a Gamergy como un evento presencial importante. Pero con las fases de splits de la Superliga Orange de «LoL» que veremos por separado. Los ganadores de estos accederán a la Copa de Europa.

SALÓN DE LA FAMA



ESTEBAN 'AKAWONDER' SERRANO

Jugador profesional de Hearthstone, AKAWonder nació en Formentera. Es aficionado a los juegos en general, con un conocimiento ejemplar de las cartas: clásicos como el póker y cualquier otro que se le ponga a tiro. Aparte de esto, también es aficionado al paddle, que practica con sus amigos. No todo iba a ser estar sentado frente a la pantalla o los compañeros de partida. Su carácter y la sonrisa casi permanente le han dado una legión de seguidores. Aparte de sus triunfos en Intel Xtreme Masters de 2015 en Katowice o One Nation of Gamers en Estados Unidos, su sueño es llevarse la Blizzcon.



Todo un referente a nivel de jugador, AKAWonder también demuestra un gran nivel como analista y sus comentarios en directo no tienen desperdicio.

■ **Liga:** Varios ■ **Juegos:** LoL, Dota2 y CSGO ■ **Fecha:** 2018

UN RESUMEN DE EVENTOS EN 2018

Esto de los eSports es imparable y este año promete ser una sucesión imparable de encuentros para los aficionados de todo el mundo.



El calendario nos da muchas oportunidades para saciar la sed de eSports en directo y ver cómo evolucionan los equipos. Así, vemos que «League of Legends» ha empezado con su Split de primavera el 19 de enero, la Superliga Orange el 28 o que veremos el Invitational a finales de abril. El Campeonato mundial tendrá lugar entre septiembre y noviembre.

«Dota 2» promete otro año bien completo, con las recientes Galaxy Battles de enero, la ESL One de Katowice entre el 20 y 25 de febrero o The Bucharest Major del 4 al 11 de marzo. Epicenter está fechado entre el 27 de abril y 7 de mayo. Mars Media tendrá lugar ese mismo mes, igual que un evento de ESL. PGL será entre el 4 y 10 de junio y The International posiblemente salte entre julio y agosto. Para CSGO tenemos una primera gran cita el 13 de febrero con la séptima ESL Pro League y a primeros de mayo para la Intel Extreme Masters de Katowice. «Overwatch», por su parte, empezó su liga el 11 de enero, con fases cada mes hasta junio. Las eliminatorias y finales serán más adelante en el año.



■ **Evento:** ROG Masters Series ■ **Juego:** CSGO y Dota2 ■ **Fecha:** 10 de diciembre 2017 ■ **Más detalles:** *asus.com*

ASUS YA PIENSA EN LA SIGUIENTE

Desde el final de ROG Masters 2017, Asu han repasado una temporada que califica de hito histórico y promete más competición para este año.



Con más de 6.000 aficionados presentes en el evento de Kuala Lumpur, ROG Masters 2017 ya se cataloga con un éxito total. El campeonato de «Counter Strike Global Offensive» tuvo como campeones a Gambit Gaming. Mientras que en «Dota 2» Team Empire se alzaron con la victoria. Desde Asus ya piensan en nuevas citas, donde jugadores amateurs opten a conseguir un puesto entre los mejores. Al tiempo que sirve como escaparate para saltar a equipos, ligas y eventos de todo el mundo.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



GAME ESPORTS
Una competición profesional que reúne las marcas Game Stadium y Game Arena, asociada con la cadena de comercios especializados y heredera de SocialNAT.
Web: *esports.game.es*

OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



OVERWATCH
La retransmisión del inicio de Overwatch League ha marcado un nuevo estándar de calidad para los eSports, desde Hollywood y a su estilo.
overwatchleague.com

TYLER1
Los récords en Twitch duran poco, como en el caso de Faker y sus 245.000 espectadores, frente a los 386.000 de Tyler1 tras su baneo.
twitch.com

TEMPLADO



WIZARDS Y PUBG
En diciembre conocimos al equipo de «PUBG» de Wizards. Uno de los pocos que se atreven con este nuevo título, que aspira a eSport y no para de vender.
Wizardsclub.com

G2 SE MANTIENE
La plantilla de G2 Vodafone en «CSGO» parece mantenerse estable, a diferencia de otros equipos que han empezado el año renovando.
g2esports.com

FRÍO



BASKONIA
La reestructuración de Baskonia, los nuevos fichajes y noticias para su recuperación chocan con el descenso en «LoL» tras Gamergy 8.
bknesports.com

FICHAJE RÉCORD EN CSGO
«CSGO» tiene ya un fichaje con números que sirven de modelo para España. 20.000 € de x6tence por MusambaN1, si hacemos caso a FlipiN1.
twitch.tv/MusambaN1



MÚSICA Y SONIDO EN VIDEOJUEGOS

¡ABRE BIEN LOS OÍDOS!

¿Tiene realmente importancia todo el apartado sonoro a la hora de facilitar la inmersión dentro del juego?

La respuesta es sencilla: SÍ. Mucho se ha hablado y escrito acerca del sonido y la música en los videojuegos, y los contenidos multimedia en general, pero la verdad es que hace muy poco que se está empezando a ver la importancia que este apartado tiene. Ya lo decía Spielberg : "El audio y la música son el 40% de mis películas". Yo no tengo tanta experiencia como él, pero os puedo asegurar que, en mis 17 años de profesión como compositor y diseñador de audio, he visto de todo.

Una de las primeras cosas que le digo a mis alumnos es que, cuando escuchas una película o un videojuego, generalmente se da por sentado que el audio tiene que sonar bien, es decir, que cuando un arma dispara tiene que sonar un audio conforme a lo que el espectador está viendo y no se plantea, a no ser que sea algo muy notorio, si está bien hecho o no mientras funcione con la imagen. De ahí que cuando el sonido y la música están bien hechos, refiriéndome a que están bien integrados y suenan acorde a las imágenes, generalmente el espectador/jugador dice: "¡madre mía, cómo molan los gráficos!". Ese es el mantra de los que nos dedicamos a esto del audio.

Pero el sonido en los videojuegos, por centrarme en uno de los



Aquí se pueden apreciar las conexiones de serie del Atari ST para poder incorporar un sintetizador vía MIDI. Artistas como Madonna o Jean Michel Jarre lo usaban en sus discos y actuaciones.



medios que más beneficios genera a nivel multimedia, no siempre ha sido como lo conocemos hoy en día.

Una de las frases que me solían repetir en la primera época del audio en los videojuegos (cada vez con menos frecuencia) era: "¿Podrías hacerme unos soniditos/musiquita?", ante lo cual yo suelo contestar: "Para qué... ¿para tu jueguecito?". Éste simple comentario (que no es una afirmación con malicia) tiene su notoriedad a la hora de formularla cuando mi respuesta utiliza los mismos términos. Siempre he intentado que al audio se le dé el respeto que se merece y hay que empezar por lo más básico, que es aprender a referirnos a él de manera correcta: "Música" y "Sonido".

Origen del audio en los videojuegos:

El inicio del sonido en los videojuegos lo tuvo el precursor de todos ellos: «PONG». En noviembre de 1972, gracias a Nolan Bushnell (fundador de la compañía Atari), esta pequeña maravilla, aparte de meternos dentro de lo que podría ser un partido de "tenis", también de una forma sonora nos decía cuándo le golpeábamos a la pelota y cuándo fallábamos.

Desde ese momento se empezó a abrir un mundo nuevo para los desarrolladores tanto de gráficos como de sonido.

Por lo general, la persona que hacía la música también tenía que hacer los efectos de sonido para el juego (hecho que ahora está disociado entre sí, ya que son dos departamentos completamente diferentes), con lo que si querías entrar en ese mundo tenías que tocar los dos palos.

Los ordenadores de 8 bits empezaron a incorporar temas musicales y efectos de audio a s us juegos (los cuales salían del beep del altavoz del ordenador) para dar más inmersión al jugador, pero estaban bastante limitados a la hora de hacerlo ya que disponían de unos pocos "kilobytes" para ello, lo que usaba bastante memoria y uso de la CPU.

Por ejemplo, el procesador del Spectrum (el Z80) era bastante limitado y al principio sus juegos apenas tenían audio, con lo que diversos chasquidos y tonos hacían de banda sonora de aquellos juegos.

Más tarde, para liberar esa memoria, se empiezan a usar chips específicos de audio para poder aprovechar así más canales de sonido (en la NES podían sonar 5 canales a la vez) como los Motorola 68000, o los distintos chips de Yamaha.

En el caso de la primera Nintendo (NES), de esos 5 canales uno de ellos tenía que estar destinado a los efectos de audio, con lo que si tenían que sonar dos efectos a la vez, se superponían entre sí dando como resultado que se cortase el sonido de uno de ellos.



Star Wars Battlefront 2 ¿Os imagináis el épico sable láser con otro sonido que no sea el de las películas?

NOBUO UEMATSU



Uno de los más aclamados y conocidos compositores desde los inicios del sonido en videojuegos (y que todavía se mantiene en activo) es el Japonés Nobuo Uematsu. Este compositor tiene el honor de haber desarrollado la banda sonora de casi todos los «Final Fantasy», «Blue Dragon», «Chrono Trigger», «Lost Odyssey», etc. Además de realizar numerosas giras por el mundo mostrando la música que ha creado. Curiosamente, nunca se quiso dedicar profesionalmente a los videojuegos, pero por temas del destino se vio ligado a Square Enix, creadores de la saga «Final Fantasy», la cual le catapultó como uno de los referentes mundiales a nivel de composición.



Nobuo Uematsu en su gira de conciertos **"Distant Worlds: Music from Final Fantasy"**.

> **"Amiga y Atari ST marcaron un punto de inflexión en el sonido en los videojuegos"**

GRABACIÓN DE SONIDOS

Para crear los diversos sonidos en un videojuego se puede recurrir a una de las miles de librerías de audio, que son básicamente muchísimos archivos de audio con gran calidad, abarcando acciones como abrir un cajón, bajar una cremallera, pasos, hasta sonidos de robots, naves espaciales, ambientes y todo lo que se te pueda imaginar. O bien se puede optar por grabar tus propios audios como, por ejemplo, en la serie «Call of Duty», donde se tuvieron que ir a grabar a un campo de tiro para grabar desde todos los ángulos y distancias todas las armas que se escuchan.



Las grabadoras Tascam son un buen inicio si te quieres iniciar en el mundo de grabación de audio.

La evolución siguió su curso y nos encontramos con los primeros dos ordenadores creados para hacer música de manera profesional: el Commodore Amiga y el Atari ST. Aquí la cosa era diferente, ya que a estos ordenadores, además de poseer 4 canales Estéreo, se les podía acoplar un sistema MIDI.

Fue de hecho gracias al Atari ST que se popularizaron estándares de software musical, como el «Steinberg Cubase» o el «Emagic Notator» (precursor del Logic Audio).

Los videojuegos cobraban vida no sólo por sus gráficos de 16 bits, sino por la calidad del audio que tenían estos sistemas. Escuchar voces "digitalizadas" en juego era el no va más en el audio y una muestra de ello la podéis encontrar en la "intro" del juego para Amiga «Blood Money». Hay que recordar que, como es mi caso, aquellos que tuvimos los primeros PCs (086, 286...) no siempre tenían tarjeta de sonido, por lo que muchas veces teníamos que jugar a los juegos, o bien con el sonido saliendo del beep del ordenador, o bien quedarnos sin audio, con lo que la experiencia como jugador se veía bastante mermada.

A finales de los 80 los dueños de un PC estaban de enhorabuena: las primeras tarjetas de sonido estaban ya a la venta. De todas ellas las que se hicieron más famosas fueron las tarjetas Sound Blaster (todavía presentes), Roland y Adlib.



Resident Evil VII. La inmersión sonora del más reciente «Resident Evil» nos dejará los pelos de punta.

Estas tarjetas de sonido tenían un precio no muy asequible para los chavales de esa época, por lo que si queríamos disfrutar de ellas, o bien llorábamos a nuestros padres o bien teníamos que ahorrar para poder gozar de un buen sonido.

> "Sin el sonido, las emociones que sentimos en un juego se verían reducidas a la mitad"

El sonido y la música en los juegos de hoy

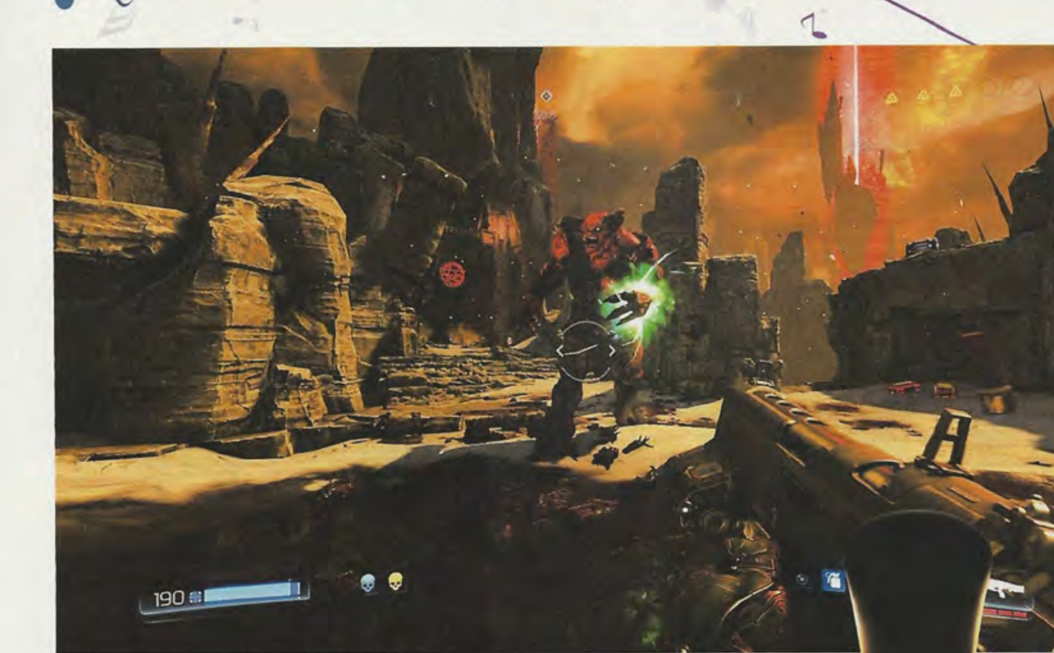
Como compositores y diseñadores de audio profesional, uno de los principales retos a los que nos tenemos que enfrentar es que, al no estar siempre presente en el desarrollo y creación de un videojuego, debemos empaparnos en un período muy corto de tiempo del "espíritu" y "esencia" del juego. Tenemos que disponer de muchísimo "feedback" por parte del equipo de diseño para saber claramente qué tipo de audio y música hay que crear, ya que, como varias veces me ha pasado, una de las premisas que me han dado ha sido: "que mole".

Otro reto al que nos tenemos que enfrentar es al lenguaje musical y sonoro de aquellos que no tienen ni idea de lo que están hablando, por lo que generalmente se tiende a usar, o bien las onomatopeyas, o bien términos musicales y sonoros tan rimbombantes y fuera de lugar que, al final, lo que tenemos que hacer es una interpretación de lo que se quiere conseguir, con lo que yo siempre recomiendo que, o bien sea el propio compositor/diseñador de audio el que tome las riendas, o bien se le manden varias referencias tanto sonoras como visuales (como videos de Youtube) para dar una idea más o menos clara de dónde se quiere llegar.

Los juegos de hoy en día tienen a más de un diseñador y compositor de audio (refiriéndome a juegos triple A) ya que hay mucho volumen de trabajo y se-



Uncharted 4. «Uncharted 4» tiene una de las mejores Bandas Sonoras del 2017.



Doom. En el último «Doom» la ambientación sonora es increíble. El infierno realmente sonaría así.

ría una locura para una única persona: criaturas, Foley (ruidos ocasionales como ropa, pasos...), armas, etc. Incluso los compositores de Hollywood, como Harry Gregson Williams («Metal Gear Solid»), Hans Zimmer («Crysis 2») o Danny Elfman («Fable»)...y grandes estudios de grabación de audio (Pinewoos Studios) se han engachado al carro de los videojuegos.

No nos debemos olvidar de los diálogos, que también formarían parte del sonido, aunque no necesariamente del diseñador de audio, con lo que este sería un capítulo aparte.

Pero no todo termina aquí. Una cosa es diseñar el audio, y otra cosa es implementarlo en el juego, lo cual es otro paso más para que un buen sonido funcione de forma apropiada, ya que, por ejemplo, si no tenemos en cuenta algo tan sencillo como los volúmenes, el audio en sí terminará por arruinarnos la sensación inmersiva.

El mundo del sonido para videojuegos es apasionante y, sin este, las emociones que sentimos cuando metemos un gol («FIFA»), escuchamos melodías («Zelda») o usamos un sable láser («SW Battlefront 2») se verían reducidas a la mitad. Cuando juguemos a un juego no sólo abramos bien los ojos, sino también los oídos.

E.D.L.I.

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



EDUARDO DE LA IGLESIA (DUBA)

- Eduardo de la Iglesia es **responsable del Área de Sonido y música para videojuegos** del Grado en Animación y Grado en Diseño de Productos Interactivos de U-tad.
- Ha cursado **estudios de viola, composición y arreglos musicales en el Conservatorio de Arturo Soria de Madrid, la escuela de música Federico Chueca y la escuela de música Sigfredo.** Además, es diplomado en Educación Musical e Infantil.
- Con 17 años de experiencia es el responsable de las **bandas sonoras y efectos de sonido en más de 50 juegos**, trabajando para empresas como **Digital Legends, Pyro Studios, Vertical Robot, Pendulo Studios o Stage Clear Studios**, entre otros
- **Ganador de varios premios internacionales** entre los que destacan los "16th Billboard World Song Contest" o los "USA Songwriting competition".





Videogames Live. si os apasionan las Bandas Sonoras de videojuegos no os podéis perder el espectáculo de "Videogames Live".

EN PORTADA
CARMAGEDDON
Y los videojuegos se volvieron violentos...

Se suele decir que no hay publicidad mala, pero la campaña que tuvieron que sufrir los videojuegos hace 20 años, cuando «Carmageddon» salió a la venta, fue de aúpa. De repente, se decía en periódicos y medios de todo tipo, que no sabían nada de la industria, que los videojuegos aleccionaban a los chavales a atropellar ancianos y embarazadas –literal–. Si bien «Carmageddon» nunca ocultó su extravagante violencia, tan llevada al extremo que no era más que una parodia, muchos se lo tomaron a la tremenda. Pero, como se suele decir, no hay mal que por bien no venga, y a SCi la polémica le vino al pelo porque todo el mundo hablaba de su juego y se hincharon a vender. Al final, parecía que sí, que no había publicidad mala.

Pero es cierto que el juego que analizábamos en el número 30 de Micromanía era poco apto para espíritus sensibles, porque la premisa de atropellar viandantes y empotrarte contra tus rivales en una carrera salvaje al volante, no era precisamente algo edificante. Aunque sí tremendamente divertido. Que un juego sea para mayores de 18 años –y muy violento– no implica que sea un mal juego. Y «Carmageddon» era muy bueno. Una joyita técnica que, además, supo explotar muy bien la polémica que llevaba asociada, consiguiendo un éxito tremendo.



Lo salvaje de la acción del juego era de lo más explícita. Cuanto más atropellábamos, más puntos.



MICROMANÍA 30, TERCERA ÉPOCA
La polémica saltó en el número 30 de Micromanía con la portada que se llevó «Carmageddon». De repente, los videojuegos eran ultraviolentos y fomentaban conductas antisociales... ¡La que de tonterías que tuvimos que aguantar los fans!



La inspiración del juego de SCi venía de la película de los 70 "La Carrera de la Muerte del año 2000". Parece que las películas sí podían ser violentas...

EL PERSONAJE
CHARLES CECIL



Charles Cecil siempre se sintió atraído por las aventuras interactivas para ordenador. Publicó «Inca Curse» en 1981 para 8 bit, pero su gran éxito llegó con la creación en 1990 de Revolution Software, que trajo la saga «Broken Sword», «Beneath a Steel Sky», «Lure of the Temptress» y otros. Sigue en Revolution, trabajando en un proyecto que, afirma, cambiará el concepto del género en el futuro.

DESTACADO
GT INTERACTIVE

Una compañía cargada de clásicos

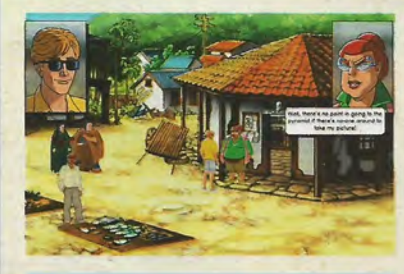




La vida de GT Interactive como editor y distribuidor fue más efímera de lo que muchos deseaban, pero para la Historia queda uno de los catálogos de títulos más revolucionarios de los años 90, entre sus sucesivos cambios de nombre tras las diversas adquisiciones de la compañía. En el número 30 de Micromanía les dedicamos un reportaje en el que aparecían juegazos de la talla de «Unreal», «Abe's Odyssee» , «Hexen 64» – las versiones de clásicos para Nintendo 64 siempre llevana el número detrás– y muchos otros. Juegos de acción, de plataformas, deportivos, de estrategia... La compañía tenía una serie de lanzamientos realmente impactante, que pudimos disfrutar en estas páginas.

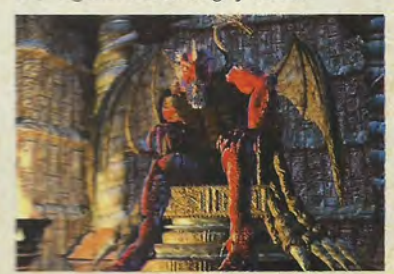


VIRGIN



Otra compañía que dejó huella en los años 90 en el mundo de la edición y distribución fue Virgin Interactive. Como todo lo que hacía Branson, apostaron fuerte por nombres y compañías que estaban en lo más alto –o los hicieron llegar allí– y entre los títulos que tenían en cartera para 1997 pudimos ver «Broken Sword II», «Lands of Lore II», «Agent Armstrong» y otros.





MICROMANÍA 30 TERCERA ÉPOCA

¡Qué pedazo de catálogos tenían las compañías hace 20 años! Entonces ya las grandes sagas eran toda una realidad. Algunas han llegado hasta hoy.



BLIZZARD Lluvia de juegos

Warcraft, Lord of the Clans

BLIZZARD

La cabeza visible de Blizzard hace 20 años, Bill Roper, nos enseñó en persona uno de sus títulos míticos –¡e inéditos!–: «Warcraft Adventures: Lord of the Clans».



Dungeon Keeper

EL SEÑOR DE LAS SOMBRAS

DUNGEON KEEPER

Cuando Bullfrog era Bullfrog y Molyneux era casi un dios, apareció «Dungeon Keeper» para hacer que lo alabáramos aún más. ¡Era impresionante!



Formula karts

ESCUELA DE CAMPEONES

FORMULA KARTS

En los juegos de velocidad la originalidad era un plus hace dos décadas, como demostraban títulos como «Formula Karts». ¡Qué divertido era!



Total NBA '97

EL CIELO A TU ALCANCE

TOTAL NBA'17

Sí, en serio. Antes había juegos deportivos que no eran de EA ni de 2K. Aunque, bueno, Sony estaba detrás... Siempre hay un grande tras un gran deporte.

EN PORTADA
BIOSHOCK
¡Qué vacaciones pasamos en Rapture!

Cuando un juego es tan rompedor como lo fue «BioShock» resulta difícil asimilar por completo su impacto en el primer momento. Resulta hasta complicado de entender, en toda su amplitud, y eso que Irrational Games siempre había tenido a gala desarrollar proyectos ambiciosos e innovadores –ahí están «System Shock 2» o «Freedom Force», por ejemplo–. Pero lo que salió de las mentes de Ken Levine y Paul Hellquist, por citar los dos nombres más representativos del estudios entonces... ¡buf! Era algo increíble.

El reportaje que dedicamos en el número 149 de Micromanía a «BioShock» empezaba a despejar muchas de las dudas y aclarar conceptos sobre el diseño, jugabilidad, personajes y mundo. Y es que en estas páginas pudimos, por fin, describir –aunque no fuera en su totalidad– las maravillas de todos y cada uno de los apartados del juego: su historia, sus personajes, su escenario –esa maravillosa Rapture– y descubrir en su plenitud a personajes tan icónicos como el Big Daddy y la Little Sister. Unos diseños, ideas –con un trasfondo político y social mucho más complejo de lo que aparentaba la superficie de juego de acción–, jugabilidad y espectáculo visual que nos dejaron alucinados. Fue hace ya diez años, pero aún nos sentimos como si nunca hubiéramos salido de Rapture.


El mundo de Rapture pasó de utopía a distopía. ¡Era alucinante!



MICROMANÍA 149, TERCERA ÉPOCA
¡Vaya portadón teníamos hace 10 años! El número 149 de Micromanía venía repletito de jugosos contenidos, aunque esa portada de «BioShock» era algo realmente deseado desde hacía mucho tiempo. ¡Vaya juegazo, amigo!


La impactante presencia del Big Daddy se ha convertido en un icono de la industria. Uno de los personajes más carismáticos jamás creados, sin duda.

EL PERSONAJE
LITTLE SISTER

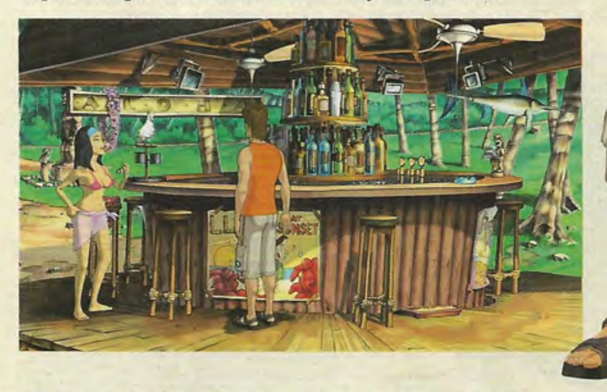
Las recolectoras de Adam era, junto al Big Daddy, la imagen representativa de «BioShock». Tan fascinantes en concepto y en diseño como sus protectores, las Little Sisters del juego de Irrational Games han quedado grabadas en la memoria de los fans de la saga desde hace una década. Fueron, sin duda, una más de las razones del brutal impacto del juego en la industria. Una mezcla de candor y horror inigualable.



DESTACADO
RUNAWAY 2
La madurez de Pendulo Studios



Si hay un estudio en España que sin estridencias ni atajos se ha labrado una reputación envidiable, a lo largo de años y años, es Pendulo Studios, que hace ya una década nos asombró con la madurez técnica y narrativa de «Runaway 2», una de sus mejores obras en toda su historia. La historia de Gina y Brian continuaba en un entorno paradisíaco que, cómo no, se iba a convertir en un infierno lleno de desafíos y enemigos. Su estética fascinante lo convertía en una película de dibujos animados, y su historia nos llevaba por seis capítulos que nos hacían hasta viajar al pasado.



CONAN LLEGA AL PC

Este año estamos a punto de dar la bienvenida a Conan –otra vez– en «Conan Exiles», pero Funcom ya nos mostró hace 10 años el aspecto que tendrían las aventuras del Cimerio en «Age of Conan», que desvelábamos en las páginas de Micromanía, quedándonos impresionados del aspecto que tendría un MMO tan ambicioso como aquel. Hoy lo seguimos recordando.





MICROMANÍA 149 TERCERA ÉPOCA

Las grandes sagas empezaban a retorcer sus historias y tramas para sobrevivir. Y lo consiguieron. Al menos, algunas...


noticias
Bienvenido a la guerra moderna
Regreso al futuro
Mucho más largo y potente
Misterio en el asteroide
967

NOTICIAS
En estas páginas pudimos ver por primera vez el radical cambio que experimentaría «Call of Duty» al llevar la acción a la guerra moderna asimétrica. ¡Qué bombazo!


reportaje
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

MEDAL OF HONOR AIRBONE
Su gran competidor en la acción bélica, «Medal of Honor», seguía apostando por la Historia. Cada uno tenía sus ventajas, pero la continuidad no le fue bien al de EA.


reportaje
¡SIENTE EL PODER!
City of Heroes
Spider-Man 3
City of Villains
¡Es hora de salvar el mundo!
JUEGOS DE SUPERHÉROES

JUEGOS DE SUPERHÉROES
Sí, los héroes de cómic no solo se salían en la pantalla grande. Los juegos de PC también estaban en su edad de oro de los superhéroes. Aquí reunimos a los mejores.


preview
Colin McRae DIRT
Tu y tu copiloto frente a los elementos

COLIN MCRAE DIRT
Otra saga clásica que sigue viva y coleando -y rodando-. «Colin McRae DiRT» dejaba ver sus primeras imágenes hace diez años. No, no el último «DiRT». El original.

CLÁSICOS DE VUELTA

DEATH GATE



Fantasía oscura y magia se dan cita en «Death Gate». La aventura clásica de Legend -como otras- deja a un lado ese humor característico de Sierra o LucasArts, para ofrecer desafíos inquietantes.
■ *www.gog.com/game/death_gate*

DESCENT 3



La acción 360 de la saga «Descent» se amplía con esta entrega que llega con la expansión «Mercenary». Casi dos décadas después de su lanzamiento, sigue impactando.
■ *www.gog.com/game/descent_3_expansion*

TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME



Antes de que Cameron reconstruyera el Titanic en el cine Cyberflix lo hizo en esta aventura. El realismo es brutal y los diseños del barco, fieles a la Historia.
■ *www.gog.com/game/titanic_adventure_out_of_time*

Parece que hay cosas que nunca ocurren en España, pero sí, aquí también tenemos juegos retro desaparecidos que resurgen de sus cenizas. Eso, y más clásicos que están de vuelta, claro.

LLEGA A LA META LAST KM

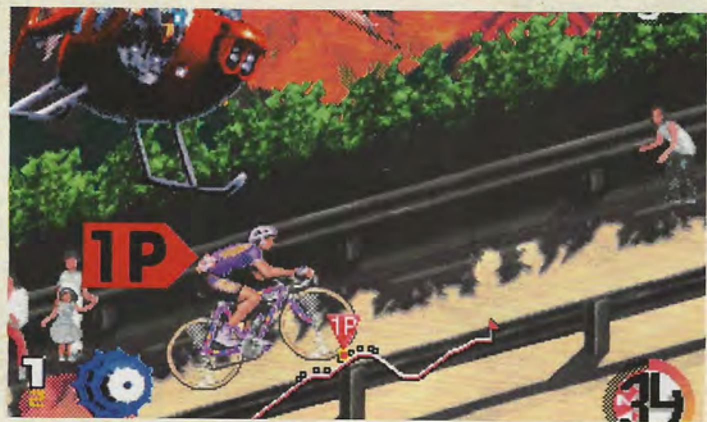
Tras 22 años, el ciclismo español reverdece laureles

■ **Género:** Arcade/Deportivo ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Zeus Software/Gaelco ■ **Lanzamiento:** 1995
■ **Más información en:** *www.retroaccion.org* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Zeus Software desarrolló en 1995 «Last KM» para Gaelco. El juego deportivo, ambientado en una competición ciclista profesional, se desarrolló en apenas un mes, en pararelo a otro juego del estudio, «Biomechanical Toy». La idea original era construir una recreativa con un monitor y dos bicicletas estáticas en las que los jugadores se montarían pedaleando para ganar la carrera. Se usaron fotos de San Sebastián para los escenarios y el estudio desarrolló herramientas específicas para su creación. Pero, por desgracia, no llegó a estrenarse. Ahora, vive de nuevo.
www.retroaccion.org



Se desarrolló en 1995 y ha estado 22 años desaparecido. Pero «Last KM» ha sido redescubierto por los colaboradores de la Asociación RetroAcción.



La recreativa iba a contar con dos bicicletas estáticas para jugar, con los jugadores pedaleando para llegar a la meta y ganar la partida.



La placa Jamma de «Last KM», es el mismo modelo que usó Gaelco para su «Biomechanical Toy».

TUS CONSOLAS SEGA REVIVEN

SEGA Y RETRO-BIT

La licencia oficial de SEGA parece ser aval suficiente para tener en cuenta los accesorios que la compañía Retro-Bit va a fabricar para Dreamcast, Saturn, Megadrive y más consolas. Así que, si estabas pensando en darles nueva vida a tus viejas máquinas, puede que esta sea la opotunidad perfecta. Los primeros modelos de estos accesorios se han presentado en el CES de Las Vegas.
■ *retro-bit.com*

retro-bit
SEGA COLLABORATION
GENESIS Sega Dreamcast SEGA SATURN



HADOOOKEN

STREET FIGHTER 30 ANNIVERSARY



Tres décadas de leyenda para una antología imprescindible

Género: Lucha/Arcade **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Capcom **Lanzamiento:** Mayo 2018
Precio: Por confirmar **Más información en:** *www.capcom-europe.com* **INTERÉS:**

Son doce los títulos que forman la antología «Sytreet Fighter 30 Anniversary» que Capcom lanzará este mes de mayo. Pero, en realidad, son las distintas variantes que aparecieron de las tres primeras entregas de la saga –así que si esperabas encontrar aquí alguno de los últimos, no es así–. Sin embargo, es casi mejor, porque representan los primeros años e historia de una de las sagas de lucha y arcade más legendarias de todos los tiempos. Todos los clásicos: Guile, Bison, Vega, Zangief, etc. estarán ahí, para ser disfrutados en su aspecto original. Imprescindible para todos.
www.capcom-europe.com





¿Cuántas veces no has vivido este combate hace años? Aunque ya tenía éxito por entregas anteriores, la verdadera revolución de la saga llegó con «Super Street Fighter II».



Los diseños visuales originales y el formato 4:3 son los usados en la antología, aunque se usan diseños de marcos inéditos y aparecen bocetos de desarrollo y diseño.

LA WEB DEL MES

SOLORETRO



Soloretro es un portal dedicado al mundo retro que, además, integra una red social dedicada a la informática retro y juegos clásicos. Al tratarse de un portal, su frecuencia de actualización de contenidos, gracias a las webs y blogs asociados, es altísima, así que siempre tienes información fresca para disfrutar. Lo mejor es que se trata de un portal que no se limita a las noticias, sino que incorpora secciones que abarcan desde historia, reportajes, mercadillo y más. Incluso puedes lanzar un proyecto de crowdfunding.
www.soloretro.com



¿Prefieres una tienda, un youtuber, leer el blog?... La cantidad de secciones de Soloretro es muy notable, y si buscas algo concreto es fácil que lo encuentres.



THE 7TH GUEST YA ES GRATUITO EN IOS



THE 7TH GUEST

A principios de enero apareció en la App Store de iOS el clásico «The 7th Guest» como juego gratuito. Los más veteranos recordarán el título de Trilobyte como uno de los más innovadores de su época, por el uso de FMV, gráficos prerenderizados y aparecer únicamente en formato CD. Hay que ver lo que han dado de sí estos 25 años para ahora poder jugarlo en un dispositivo que cabe en el bolsillo.
itunes.apple.com





GRÁFICOS DE OTRA GALAXIA

Los nuevos monitores 4K con HDR

2018 será el año de la resolución 4K UHD. Si tienes pensado comprar un nuevo monitor y quieres que te dure unos cuantos años, es el momento de dar el salto a los nuevos monitores 4K con HDR. Pero, ¿está tu PC a la altura?

En 2018 todos los televisores nuevos tienen resolución 4K o Ultra HD, los juegos se desarrollan con esta resolución en mente para Xbox One X y PS4 Pro, y Netflix, Youtube y otras plataformas ofrecen series y películas 4K con HDR. Incluso se ha lanzado el formato Blu-ray 4K Ultra HD.

Requisitos

Si compras un monitor 4K, es para jugar a 3840 x 2160 píxeles. Pero, ¿está tu PC preparado para ello?

Para los juegos en 4K necesitas un procesador con dos o tres años como máximo y una tarjeta gráfica potente, una NVIDIA GTX 9x o 10x, o AMD equivalente. Si además quieres ver Netflix a 4K con HDR en tu PC, necesitas un procesador Intel Kaby Lake o superior, Windows 10 y el navegador Edge.

Otro aspecto son las conexiones de tu tarjeta gráfica. Para jugar a 4K y al menos 60 Hz el conector de la tarjeta debe ser HDMI 2.0 o DisplayPort 1.2. Si es inferior sólo podrá mostrar 4K a 30 Hz.

La mayoría de monitores 4K solo ofrecen una tasa de refresco de 60 Hz, aunque ya hay algunos a 100 o 144 Hz.

A su favor, puedes conectar una PS4 Pro o Xbox One X, o un Blu-ray 4K Ultra HD, para disfrutar de juegos y películas 4K fuera del PC.

Tamaño y tecnología

El tamaño óptimo varía entre las 27" y las 34". Merece la pena plantearse la compra de un monitor ultra panorámico con formato 21:9 e incluso curvo. Una ventaja de los ultra panorámicos es que tienen menos píxeles (3440x1440 píxeles), así que no exigen un PC tan potente, pero no es estándar y algunos juegos no la soportan.

Otro aspecto a considerar es la tecnología del panel. Durante años se han usado paneles TN; son baratos y garantizan buenos tiempos de repuesta, pero sus ángulos de visión son limitados y los colores se ven algo lavados.

Los paneles VA y AMVA destacan por negros más profundos y mejor ratio de contraste, así que la calidad de imagen es superior, y también el precio. Sufren algo de ghosting y los ángulos de visión son limitados.

Los IPS tienen colores más vivos y más ángulo de visión, pero el tiempo de respuesta es más alto.

Los paneles Quantum Dot de Samsung utilizan partículas que cambian la longitud de onda de la luz azul para mejorar los negros y el brillo, además de colores más puros, superando a los IPS.

La tecnología QLED utiliza Nano Cells para iluminar los píxeles de forma individual, aunque sigue



Ultra, Ultra panorámico. El nuevo Samsung LC49 es el primer monitor de 49 pulgadas y proporción 32:9. Además, es curvo.



Ahora es el momento. Ya existe suficiente contenido a resolución 4K como para planteamos la compra de un monitor de este nivel.

manteniendo las limitaciones del LED, principalmente que los negros no son puros.

Los OLED, al iluminar cada pixel de forma individual y poder apagarlos, consiguen negros perfectos. Llegarán en 2018.

Gamut y brillo

La resolución 4K también añade un gamut extendido de color, a través de estándares como Rec.2020 o DCI-P3. Pueden mostrar más variaciones de colores dentro de un rango, así que la imagen es más cercana a la realidad. Se suele mostrar con un porcentaje, por ejemplo 90% DCP-P3 o 125% sRGB. Cuanto mayor sea, ofrece colores más reales.

El brillo se mide en nits o cd/m2, y suele darse un valor máximo y mínimo. Los paneles LED de calidad tienen entre 1000 y 0,5 nit. Tienen mucho más brillo que los OLED, que no suelen superar los 500 nits, pero no llegan al negro puro como éstos, con solo 0.0005 nit. Los paneles OLED son más adecuados para usar con la luz apagada.

La gama de colores se representa por medio de bits. Los paneles de 8-bit son los convencionales. Pueden mostrar 16.8 millones de colores con 256 variaciones de los colores primarios. Son comunes en los monitores 4K baratos. Los monitores 4K con HDR tienen paneles 10-bit, capaces de mostrar más de mil millones de colores con 1024 variaciones de cada color. Esto elimina las conocidas aureolas de color.

Algunos monitores vienen calibrados de fábrica y otros no. Los primeros suelen ser más caros pero te ahorras dolores de cabeza, ya que la calibración manual es complicada, y si la encargas a un profesional puede costar un buen pico.

> "La decisión de comprar un monitor 4K pasa por revisar múltiples características"





Los paneles nativos de 10 bit son capaces de mostrar más de mil millones de colores con 1024 variaciones de cada uno, evitando las aureolas de color.

El dilema del HDR

El HDR mejora la calidad de imagen al ofrecer un mejor contraste entre blancos y negros, y colores más vibrantes.

Para aprovechar las ventajas de HDR tanto el hardware como el monitor y la película o videojuego deben ser compatibles con HDR. Si no, el HDR no se activa. En PC se requiere una gráfica de la serie 9 y 10 de NVIDIA (GTX 9x en adelante), o las 390X y Polaris de AMD.

En videojuegos se usa HDR10. Algunos monitores son compatibles con HDR10, pero con limitaciones. Esta tecnología exige mucho brillo, pero un monitor, al verse desde más cerca, tiene menos brillo que una tele, así que el HDR no es tan espectacular.

Tasa de refresco

Para que los movimientos del juego se vean suaves los fps deben coincidir con la velocidad de refresco del monitor.

Los monitores modernos soportan tasas de refresco variables gracias a tecnologías como G-Sync (NVIDIA) y FreeSync (AMD). Pero es necesario que la gráfica sea de la misma marca.

Muchos gamers exigen una precisión máxima y juegan a 120 o 144 Hz. Ya han comenzado a salir monitores 4K a 100 o 144 Hz, pero la mayoría funcionan a 60 Hz.

Input lag y tiempo de respuesta

El tiempo de respuesta es el que tarda un pixel en cambiar de negro a blanco, o de un tono de gris a otro. Los mejores monitores tienen un tiempo de solo 1 ms, pero un valor no superior a 6 ms negro-a-blanco o 2 ms gris-a-gris es aceptable, especialmente en paneles 4K, que son algo más lentos en este aspecto.

También debemos considerar el "input lag" o la latencia, que es el tiempo que pasa desde que das una orden, hasta que se refleja en pantalla. Los monitores más rápidos tienen un input lag de 9 ms, pero si no superan 25 ms, sirven.

Conexiones

Los monitores 4K modernos incluyen conexiones HDMI 2.0 y DisplayPort 1.2 o superior. Asegúrate de que tu gráfica tiene al menos una de esas conexiones, sino no podrás usar la resolución 4K a 60 Hz o más. Es importante que dispongan de algún puerto USB 3.0.



Algunos monitores 4K llevan un chip G-Sync, que elimina el "tearing" de la imagen con cualquier tasa de fps... si tienes una tarjeta NVIDIA. El equivalente en AMD es FreeSync.

MONITORES GAMING 4K

Estos cinco monitores 4K cumplen con todos los requisitos para disfrutar de la resolución 4K a 60 fps o más en tu PC.

ASUS VP28UQG

No necesitas gastarte mucho en un monitor 4K sin sacrificar rendimiento. El Asus VP28UQG dispone de un panel de 28" con resolución 4K a 60 Hz, y un tiempo de respuesta de 1 ms. Como todos los monitores de bajo precio, es compatible FreeSync (G-Sync añade un chip y sube entre 100 y 200€ el precio final).

El panel TN no ofrece un elevado ratio de contraste ni un ángulo de visión amplio. Incluye dos conectores HDMI 2.0 y un DisplayPort 1.2.

Su bajo tiempo de respuesta permite jugar a shooters, MOBAs y juegos multijugador con total garantía. Y se puede conseguir por unos 400€.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 28
- **Tecnología:** TN
- **Resolución:** 4K Ultra HD (3840x2160 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Velocidad de refresco:** 60 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Sincronización:** FreeSync
- **Ratio de contraste:** 1000:1
- **Brillo:** 300 cd/m²
- **HDR:** No
- **Ángulo de visión:** 160 - 170 grados
- **Altavoces:** No
- **Entradas:** HDMI 2.0 (2), DisplayPort 1.2
- **Extras:** Software GamePlus, auriculares, filtro de luz azul y antiparpadeo
- **Consumo:** 60W

405€
en PC Componentes

www.asus.com/es/Monitors/VP28UQG/





LG 32UD99-W

Los nuevos monitores 4K de LG tiene un precio más elevado de lo acostumbrado. El LG 32UD99-W cuenta con un panel IPS 4K de 32" con HDR y un tiempo de respuesta de 5 ms.

Aunque no es un panel 10-bit nativo (es 8-bit + A-FRC) ofrece un gamut de color del 95% de DCI-P3, con excelente contraste y buen brillo. Y el amplio ángulo de visión (178 grados), es una seña de identidad de los paneles IPS. Es compatible FreeSync.

El bisel es muy fino y aun así monta altavoces con refuerzo de bajos.

Una alternativa barata es el LG 27UD69-W, con prestaciones ligeramente inferiores y solo cuesta 459€.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 31.5
- **Tecnología:** IPS DCI-P3 95%
- **Resolución:** 4K Ultra HD (3840x2160 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Velocidad de refresco:** 60 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 5 ms
- **Sincronización:** FreeSync
- **Ratio de contraste:** 1300:1
- **Brillo:** 350 cd/m²
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** 2 x 5W con Rich Bass
- **Entradas:** HDMI 2.0a (2), DisplayPort 1.2, USB 3.0
- **Extras:** Multipantalla, soporte ajustable, auriculares

999 €
en Carrefour

www.lg.com/es/monitores/lg-32UD99-W

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 34
- **Tecnología:** Quantum Dot sRBG 125%
- **Resolución:** 4K Ultra panorámico (3840x1440 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 21:9
- **Velocidad de refresco:** 100 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 4 ms
- **Sincronización:** FreeSync
- **Ratio de contraste:** 3000:1
- **Brillo:** 300 cd/m²
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** 2 x 7W
- **Entradas:** HDMI (2), DisplayPort, USB
- **Extras:** Samsung PiP, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** 70W

825€
en Amazon

goo.gl/C4sx4v

SAMSUNG CF791

Uno de los mejores monitores 4K curvo y ultrapanorámico. Es el modelo de 2017 porque la versión de 2018 es una "bestia" de 49 pulgadas, más alargado (32:9), que nos parece excesivo para jugar.

Con un ratio de curvatura 1500R y una resolución de 3840x1440 píxeles, destaca su tasa de refresco de 100 Hz.

El panel usa la tecnología Quantum Dot. Además es HDR. La tasa de brillo de 300 cd/m2 no es de las mejores, pero está bien.

Es compatible con FreeSync. El tiempo de respuesta es de 4 ms. Tiene dos HDMI y un DisplayPort.



ACER PREDATOR X27 (2018)

El impresionante Acer Predator X27 tiene fecha de salida para el primer cuatrimestre de este año. Aunque aún no está a la venta lo hemos incluido en el artículo porque es un anticipo de los monitores de 2018.

Es el primer monitor 4K con una frecuencia de refresco de 144 Hz, una auténtica bestialidad, ya que ningún PC actual puede ofrecer gráficos 4K de alta calidad a 144 fps. Por suerte viene con G-Sync para asegurar la estabilidad de imagen con cualquier tasa de fps. El panel es Quantum Dot compatible con HDR, y dispone de 384 zonas de retroiluminación LED independientes. Ofrece un nivel de brillo de 1000 nits. Y todo ello, con un tiempo de respuesta de sólo 4 ms.

Es el monitor 4K más avanzado y uno de los pocos que sí parece capaz de gestionar el HDR al nivel de los televisores. Eso si, su precio será prohibitivo...

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 27
- **Tecnología:** Quantum Dot Adobe RBG 99%
- **Resolución:** 4K Ultra HD (3840x2160 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Velocidad de refresco:** 144 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 4 ms
- **Sincronización:** G-Sync
- **Ratio de contraste:** No facilitado
- **Brillo:** 1000 cd/m²
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** No facilitado
- **Altavoces:** No facilitado
- **Entradas:** HDMI, DisplayPort 1.2, USB 3.0
- **Extras:** Multipantalla, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** No facilitado



www.acer.com/ac/es/ES/content/predator-series/predatorx27



ASUS ROG SWIFT PG348Q

Es un monitor 4K de Asus que incorpora G-Sync. Y con resolución 4K a 100 Hz se vuelve casi imprescindible.

Cuenta con panel IPS curvo ultrapanorámico de 34 pulgadas y resolución 3440 x 1440 píxeles. Destaca su elevada tasa de refresco de 100 Hz.

Eso sí, su tiempo de respuesta está en el límite, pues llega a los 5 ms, uno de los más altos de la lista. Tampoco destaca en el ratio de contraste ni el brillo y no tiene HDR. Sin embargo, la calidad de imagen es excelente y el ángulo de visión, muy amplio.

Es uno de los mejores monitores 4K ultra panorámicos que hay en el mercado. La versión de Asus para este año, Asus ROG XG35vQ, tiene un precio similar y un tiempo de respuesta de 4 ms, pero sustituye G-Sync por FreeSync.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 34
- **Tecnología:** IPS 100% RGB
- **Resolución:** 4K Ultra HD Ultra panorámico curvo (3440x1440 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 21:9
- **Velocidad de refresco:** 100 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 5 ms
- **Sincronización:** G-Sync
- **Ratio de contraste:** 1000:1
- **Brillo:** 300 cd/m²
- **HDR:** No
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** 2 x 2W RMS
- **Entradas:** HDMI, DisplayPort 1.2, 4 x USB 3.0
- **Extras:** Multipantalla, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** No facilitado.

1.139 € en PC Componentes

www.asus.com/es/Monitors/ROG-SWIFT-PG348Q/

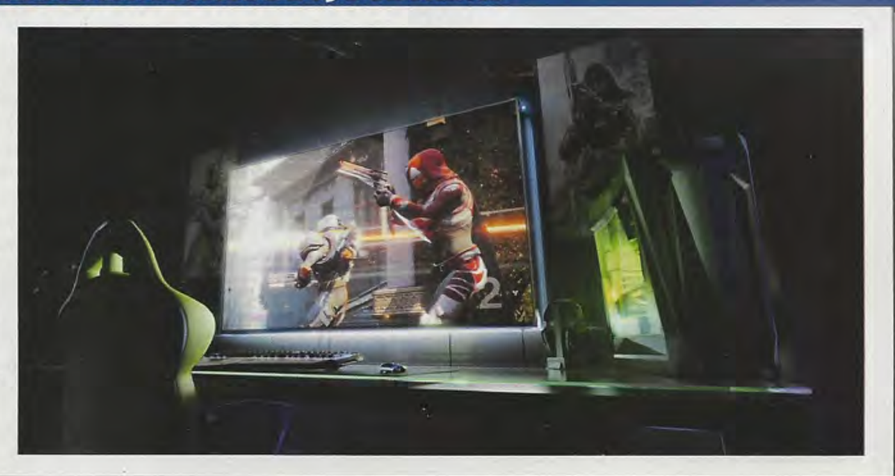
NVIDIA Y SUS MONITORES DE 65 PULGADAS

Los monitores están muy bien para jugar en una habitación, pero mucha gente añora la pantalla de 45 o 50 pulgadas de la tele, y acaba conectando el PC al salón.

NVIDIA lo sabe, y por eso ha ideado los Monitores Gaming de Gran Formato. Enormes paneles de hasta 65 pulgadas, que se colocan en la pared. Disponen de resolución 4K, velocidad de refresco de 120 Hz, y HDR. También, como no, utilizan G-sync para que los movimientos sean suaves cuando no puedas alcanzar los 120 fps a resolucion 4K, que será casi siempre, salvo que tengas un PC de la NASA.

Otras virguerías técnicas son un brillo de 1000 nits, soporte del gamut de color extendido DCI-P3, y refresco nativo de 24 y 25 fps para ver peliculas.

No tienen nada que envidiar a los mejores televisores 4K, pero aún falta un detalle clave por desvelar: el precio. No esperes nada por debajo de los 2000 o 3000€...



¡DISFRUTA DEL MEJOR SONIDO Y DEJA QUE TE INUNDE!

ASUS ROG STRIX FUSION 300

Producto: Auriculares gaming 7.1
Precio: 139 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

En juegos, películas, música, modos estéreo o 7.1 virtual –con solo apretar un botón, por cierto–, **los Asus ROG Strix Fusion 300 ofrecen unos resultados impresionantes** y van mucho más allá de lo que su, aparentemente, sencillo diseño externo da a entender. Por un lado, tenemos una tecnología de audio sensacional que responde perfectamente a cualquier exigencia. Por otro, su diseño y materiales ofrecen gran comodidad y opciones de conexión tanto a PC como a otros dispositivos. Quizá un precio algo elevado y sus escasas opciones de personalización limitan algo su versatilidad, pero es algo perdonable.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

AURICULARES
- **Conector:** USB 2.0 para PC/Mac, 3.5 mm para consolas (PS4/Xbox) y otros dispositivos.
- **Tamaño auricular:** 50 mm
- **Materiales auricular:** Imanes de Neodimio
- **Impedancia:** 32 ohmios
- **Frecuencia de respuesta:** 20Hz-20kHz
- **Material almohadilla:** ROG Híbrido & 100% cuero
- **Peso:** 360 g
- **Cable:** Cable trenzado de 2M
- **Iluminación:** Estática/respiración/Off
- **7.1 virtual surround:** En auricular, activado con un botón

MICRÓFONO
- **Tipo:** Analógico
- **Diseño:** Unidireccional, retraíble
- **Frecuencia de respuesta:** 50Hz-10KHz
- **Sensibilidad:** -39 ± 3dB

UN DISEÑO SENSACIONAL

Un simple botón activa y desactiva el sistema de sonido 7.1 virtualizado, el micrófono retráctil se inserta y esconde en el lateral de uno de los altavoces -y se desactiva automáticamente en esta posición-, altavoces que se pueden plegar, diseño oval... El diseño de los ROG Strix Fusion 300 es sensacional, se mire por donde se mire. Sus soluciones se integran perfectamente con la tecnología que utiliza y le convierten en un producto sobresaliente. Además, incluye un segundo juego de almohadillas, para escoger las que más cómodas nos sean.



NUESTRA OPINIÓN

Unos auriculares gaming que ofrecen mucho más de lo que aparentan, con excelentes soluciones de diseño y gran audio. Son muy cómodos y solo (algo) su precio y la ausencia de opciones de personalización de configuración -salvo iluminación- son puntos flojos.

LA NOTA 88

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■□
DISEÑO	■■■■■■■■■□
PRESTACIONES	■■■■■■■■■□
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■□□

SENNHEISER TAMBIÉN SE APUNTA

SENNHEISER GSP 600

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 250 €
Más información: Sennheiser **Web:** *en-uk.sennheiser.com*

Aunque no es una marca que se caracterice por su popularidad entre los jugadores, cualquier fan del audio conoce la calidad sobresaliente de los productos Sennheiser. Ahora, la marca alemana se mete en el **audio gaming con unos auriculares excepcionales** para los jugadores más exigentes. Tanto como su precio, claro, que solo los hace accesibles a los gamers más pudientes.

INTERÉS



ROBUSTO, CÓMODO Y LUMINOSO

HYPERX ALLOY ELITE RGB

Producto: Teclado gaming **Precio:** 170 € (aprox.)
Más información: HyperX **Web:** *www.hyperxgaming.com/es*



Recién presentado en el CES, la versión RGB del ya conocido HyperX Alloy Elite ofrece a los jugadores **uno de los teclados más completos, fiables y cómodos del mercado**, por un precio ajustado para sus prestaciones –cherry MX Red, estructura de acero, teclas multimedia, iluminación personalizable, reposamuñecas–. Algo más caro que su versión básica, pero compensa.

INTERÉS

MÁS QUE RATÓN, RATONAZO

COOLERMASTER MASTERMOUSE MM830

Producto: Ratón gaming **Precio:** Por confirmar
Más información: CoolerMaster **Web:** *eu.coolermaster.com*

Entre las novedades presentadas en el CES, CoolerMaster ha llamado la atención con este peculiar ratón. Aún no se sabe precio ni disponibilidad, pero el hecho de que incorpore **un panel OLED de 96x96 para ofrecer información** –como los dpi– es sorprendente. Su sensor óptico llega a 24.000 dpi. Sí, todo es excesivo, lo que le convierte en un caramelo para el marketing.

INTERÉS





OMEN X 65

NVIDIA ha sido de las estrellas del CES con su estándar de pantallas BFGD -Big Format Gaming Display-, y varias compañías se han apuntado rápidamente. La **Omen X 65 de HP es de las destacadas con 4K, UHD 10, 65" y 120 HZ**. Llegará en otoño, por un precio sin confirmar.
www.hp.com



GE63/73 RAIDER RGB

Una de las marcas más destacadas de portátiles gaming es, sin duda, **MSI. Sus modelos GE 63 y 73 Raider se convierten ahora en RGB**, con nuevos sistemas de iluminación en la tapa y laterales, además de incorporar un modo gaming para juegos como «PUBG», «LoL» y «DotA».
es.msi.com



ACER PREDATOR BFGD

Otra compañía de las que han llamado la atención con pantallas BFGD para NVIDIA ha sido **Acer, que con su Predator de 65 pulgadas** -que parece convertirse en el tamaño más común- y luminancia máxima de 1000 nits se convierte en todo un referente para este nuevo estándar.
www.acer.com



DEEPCOOL QUADSTELLAR ELECTRO

El nuevo modelo de caja de DeepCool ofrece ahora un color blanco metalizado -el modelo precedente era negro- además de iluminación LED personalizable y cristal templado. Es tan especial que saldrá en mayo en **una edición limitada de 100 unidades**. Y nos da que no serán baratas.
www.deepcool.com/es

PERFECTO PARA ESTUDIAR
ACER CHROMEBOOK 11

Producto: PC Portátil **Precio:** desde 249 €
Más información: Acer
Web: *www.acer.com*



La gama de Chromebook 11 de Acer se actualiza con nuevos modelos, que estarán disponibles desde el próximo marzo, a partir de un precio muy atractivo de menos de 250 €. Además de unas características externas llamativas como **su pequeño tamaño y peso (18.15 mm de ancho y 1.1 kg), posee una pantalla IPS de 11.6" –disponible en modo táctil o estándar–** con una resolución de 1366x768, una cámara HDR, altavoces estéreo y micrófono integrado. Un portátil perfecto para estudiantes.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



PARA SIBARITAS DEL DISEÑO
THERMALTAKE CORE P90 TEMPERED GLASS ED.

Producto: Chasis PC **Precio:** 199 €
Más info.: Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*

Espectacular como pocos de su catálogo –sí, es posible– es el nuevo chasis para PC de Thermaltake. El **Core P90 Tempered Glass Edition basa su diseño en una caja prismática** con dos caras preparadas para el montaje de componentes, y cubiertas por dos enormes paneles de cristal templado, y la tercera para –si se desea– montaje en pared. Para tan espectacular diseño, no es caro.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



¡ES PEQUEÑA Y LO VE TODO!
TRUST XPER FULL HD

Producto: Webcam **Precio:** 89.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

Retransmitir vídeo FullHD 1080p a o fps es una de las características de la Xper FullHD de Trust, que la convierte en **una webcam perfecta para usar con Twitch, OBS Studio o YouTube**. Ofrece balance de blancos automático, es ajustable manualmente, incluye un micrófono estéreo y modo de privacidad. Como extra, además de una abrazadera para el monitor, viene con un trípode.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



SONIDO ZEN EN TU ESCRITORIO
CREATIVE PEBBLE

Producto: Altavoces de escritorio **Precio:** 24.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



Su diseño está inspirado, según afirman en Creative, en los jardines Zen –o Karensansui–, y toman como modelo de referencia las líneas curvas y suaves de las rocas que podemos encontrar en estos lugares. Los nuevos altavoces de escritorio de Creative ofrecen un ángulo de 45°, y funcionan con radiadores pasivos traseros. **Solo necesitan una conexión USB**, sin alimentación externa.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

POTENCIA CONDENSADA
ZOTAC CI327 NANO

Producto: MiniPC **Precio:** 167.90 €
Más información: Zotac **Web:** *www.zotac.com*



El tamaño importa si no tienes mucho espacio y necesitas un Mini PC para trabajar. Dejando bien claro que eso lo cumple con unas dimensiones de 127.8x126.8x56.8 mm, **el Zotac CI327 Nano ofrece un Intel N34503**, slots de memoria para hasta 8 GB, Intel HD Graphics 500, slot para HDD o SSD de 2.5", y conexiones USB 2.0, 3.0, 3.0 Type C, Bluetooth 4.2 WiFi y Dual Gigabit LAN. Muy completo.

INTERÉS ■■■■■■■□□□

INTEL RENUEVA SUS NUC

INTEL NUC

Producto: MiniPC **Precio:** Por confirmar
Más información: Intel **Web:** *www.intel.es*



Dos nuevos modelos –NUC8i7HVK y NUC8i7HNK– se unen a la familia de miniPC de Intel. Están preparados para las dos versiones de **i7 de 8ª generación –para OC o versión básica– con gráficas Radeon RX Vega M GH y M GL**, respectivamente, dirigidos a usuarios que deseen montar sus equipos, y preparados para formatos RV. Llegarán esta primavera por un precio aún no confirmado.

INTERÉS

MADCATZ VUELVE A ESCENA

MADCATZ STRIKE 4

Producto: Teclado gaming **Precio:** Por confirmar
Más información: MadCatz **Web:** *www.madcatz.com*



El regreso de MadCatz a la primera línea de periféricos gaming de calidad es siempre una buena noticia. En el pasado CES presentó, entre otros, este **STRIKE 4 que ofrece chasis de aluminio**, iluminación Chameleon RGB independiente para cada tecla –con 18 modos prefijados–, e interruptores mecánicos con una vida de 50 millones de pulsaciones, además de antighosting.

INTERÉS

D-LINK VIGILA POR TI

D-LINK DCS-8000LH

Producto: Minicámara de videovigilancia **Precio:** 79 €
Más información: D-Link **Web:** *www.dlink.com*

La ansiedad que muchos sufren cuando no están en casa al no recordar si dejaron todo cerrado, apagado o solo quieren saber si el gato tiene comida, desaparece gracias a la nueva **DCS-8000LH de D-Link, una minicámara WiFi** accesible y controlable desde tu smartphone, con ángulo de visión de 120°. Tiene una hermana "mayor", con ángulo de 180°, también más cara (144€).

INTERÉS



TECNOTREND



HP SPECTRE 360 15

Según HP es **el convertible más potente del mundo**: Core i78705G con gráfica Radeon RX Vega M, cuatro núcleos de octava generación con GeForce MX 150, chasis mecanizado CNC de aluminio, pantalla táctil 4K UHD de 15.6"... Estará disponible a partir de febrero desde 1799 €.
www.hp.com



INTEL CORE 8 VEGA

Precisamente Intel presentó en CES uno de los procesadores que incorpora el Spectre de HP de más arriba. Integran la **8ª generación de Intel Core con gráfica Radeon RX Vega M**, en dos configuraciones, que varían en consumo y configuración desbloqueada para OC.
www.intel.es



RYZEN RADEON VEGA

Como era de esperar, AMD también ha presentado su nueva gama de **procesadores Ryzen con gráficos Radeon Vega integrados** -no confundir con los Ryzen Pro-, que vendrán en modelos Ryzen 5 y Ryzen 3, ambos de 4 núcleos, y 8 y 4 hilos, respectivamente. Llegarán en febrero.
www.amd.com



HUAWEI WIFI Q2

Huawei ha presentado el **sistema híbrido Q2 de WiFi para el hogar**, para mejorar la conectividad inalámbrica con cobertura total. Usa una red mesh WiFi con un módulo PLC G.hn gigabit único, para atravesar paredes sin problema. El pack de 3 híbrido llega a 1867 Mbps y usa protocolo 802.11v.
www.huaweispain.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo



RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS MAXIMUS X FORMULA

Precio: 464 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

El top de la nueva gama de placas de Asus basadas en Z370 es ideal para actualizarse a la 8ª generación Intel.





CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €

PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €

RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €

DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €

UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €

ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €

TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €

RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

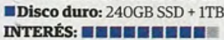
Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:



COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

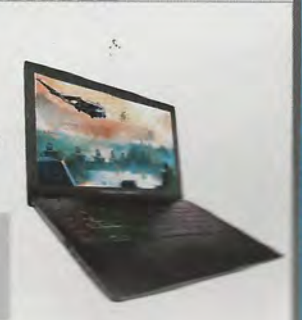
EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

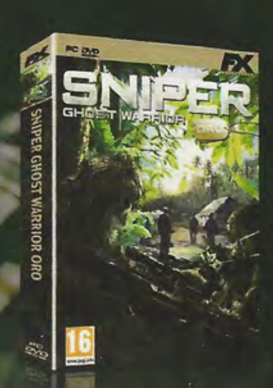
MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala

SNIPER GHOST WARRIOR

Métete en la piel de un francotirador de élite y ayuda a las fuerzas rebeldes de la isla Trueno, en un juego de acción bélica espectacular para tu PC.

Infiltrarse en territorio enemigo no ha sido difícil, pero ahora llega el verdadero desafío. Hazte invisible en la maleza gracias a tu equipo de camuflaje, localiza a tus objetivos y elimínalos limpia, silenciosamente. Usa tus habilidades de francotirador de élite, tu cuchillo de combate, o coloca trampas y minas para que no sepan qué ha ocurrido. La guerra civil en la isla Trueno ha estallado y hemos ido hasta allí para ayudar a los rebeldes que combaten a los militares que han usurpado el poder. ¡Solo tú tienes en tus manos la victoria!

Unidad de élite

Como miembro de una unidad de élite militar, la acción que nos propone «Sniper Ghost Warrior» nos permitirá poner a prueba todas nuestras habilidades: precisión, sigilo, eficacia. Podremos usar minas claymore, explosivos C4, fusiles de asalto y un enorme arsenal para cumplir todas las misiones que nos propone el juego. Durante las más de quince horas de acción que nos ofrece, podremos explorar la jungla, atravesar ríos a bordo de una zodiac, realizar incursiones aéreas en helicóptero y, por supuesto, demostrar nuestra puntería con nuestro rifle de precisión.

Además, podrás jugar como quieras. Escogiendo una táctica más sigilosa, convirtiéndote en una sombra entre la jungla, o con una acción más directa, que resultará mucho más exigente y peligrosa. Así que si quieres demostrar de qué pasta estás hecho, ya sabes... ¡acción directa!

Localiza a tus objetivos, fija el blanco en la mira, calcula la fuerza del viento, aguanta la respiración y aprieta el gatillo. Acabar con la dictadura militar está en tu mano, así que no dejes que te tiemble el pulso.

“Explora la jungla, navega en zodiac, vuela en helicóptero... la acción bélica es total”



Fija bien el blanco, calcula la trayectoria, aguanta la respiración... La precisión exige concentración. No te despistes por nada y no fallarás un blanco.





Vive la experiencia de francotirador más realista, en un juego que nos lleva hasta la isla Trueno, y apoya a los rebeldes que luchan contra la dictadura militar.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Sniper Ghost Warrior» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha la noticia destacada en web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único [illegible] por email y direcc[illegible]

M[illegible]



No solo tienes a tu disposición los mejores rifles de precisión. La variedad de misiones y tu entrenamiento como unidad de elite te permiten usar minas claymore, cargas de C4, fusiles de asalto y hasta armas cuerpo a cuerpo.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 8600, Radeon HD 2600 o superior) **Disco duro:** 13 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

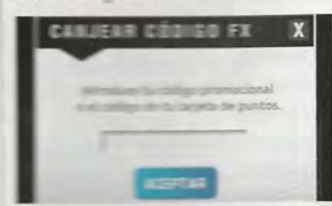
CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis. Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «Sniper Ghost Warrior». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Sniper Ghost Warrior» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGA A TOPE CON FALLOUT 4 VR EN TU PC, CON GAME

¿Crees que estás a la última con tu PC? No, si antes no has mirado esta página y visto lo que GAME tiene para ofrecerte en periféricos y nuevas tecnologías. Si los consigues, sí que estarás preparado para el futuro... ¡más apocalíptico!

AOC U2879VF 28" 4K

¡Un monitor para disfrutar de las 4K a tope y con FreeSync!

299'95 €



CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9 (4K Ultra HD)
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Resolución:** 3840 x 2160 Píxeles
- **Puertos:** D-Sub, DVI-D, HDMI, DisplayPort
- **Razón de contraste (típica):** 1000:1
- **Intervalo escaneado horizontal:** 30 - 140 kHz
- **Consumo energético:** 65 W
- **Relación contraste (dinámico):** 80000000:1
- **Pantalla:** LED
- **Tecnología de visualización:** TFT

Razer Electra V2

Disfruta de la comodidad y el mejor sonido de Razer

59'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 1,3 m
- **Conector de 3,5 mm:** Sí
- **Valoración de atenuación (SNR):** 50 dB
- **Frecuencia de auricular:** 20 - 20000 Hz
- **Sensibilidad de auricular:** 105 dB
- **Obstrucción:** 32 Ω
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 10000 Hz
- **Sensibilidad de micrófono:** -41 dB
- **Canales de salida de audio:** 7.1 canales
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Tipo de dirección de micrófono:** Unidireccional
- **Audifonos:** Circumaural
- **Micrófono mudo:** Sí
- **Micrófono extraíble:** Sí
- **Tipo de auricular:** Binaural

SteelSeries Stratus XL Windows/Android Gamepad

¿Un mismo pad para PC y dispositivos Android? ¡Aquí está!

49'95 €



CARACTERÍSTICAS

Numero de baterías soportadas: 2
Tecnología de conectividad: Inalámbrico
Autonomía: 40 h
Tipo de dispositivo: Gamepad
Plataformas de juego soportadas: Android, PC
Tecnología de control juegos: Analógico / Digital
Interfaz del dispositivo: Bluetooth
Tipo de batería: AA
Peso: 288 g

HTC VIVE

El mejor visor de RV está en GAME... ¡y con una promoción increíble! Consigue ya tu HTC Vive y empieza a disfrutar de la Realidad Virtual con «Fallout VR». ¡Es el futuro!



695'00 €



CARACTERÍSTICAS

- **Resolución de la pantalla:** 2160 x 1200 Pixeles
- **Color del producto:** Negro
- **Correas ajustables:** Si
- **Máxima velocidad de actualización:** 90 Hz
- **Ángulo de campo de visión (FOV):** 110°

CONTENIDO DEL PAQUETE:

- HTC Vive Headset
- 2 Controladores inalámbricos
- 2 Estaciones base
- Link Box
- Earbuds
- Accesorios Vive
- Guía

Lenovo Explorer

¿Eres más de Realidad Mixta? ¡No hay problema! En GAME ya tienes disponible uno de los sets de visor y mandos más avanzados del nuevo formato. ¡Hazte ya con él!

445'00 €



CARACTERÍSTICAS

- **Sistema operativo ordenador compatible:** Windows 10 Fall Creators Update
- **Pantalla Tamaño:** Dos de 2,89"
- **Resolución:** 2880 x 1440
- **Tipo de pantalla:** LCD
- **Lentes:** FOV 110°
- **Frecuencia de actualización:** 90 Hz
- **Sensores:** Dos cámaras de seguimiento de movimiento de dentro afuera
- **Conectividad:** Cable en Y con conexión de vídeo y USB 3.0
- **Toma de audio:** de 3,5 mm
- **Dimensiones:** Anchura: 185,1 mm
- **Longitud:** 94,8 mm
- **Altura:** 102,1 mm
- **Longitud del cable:** 4 m
- **Peso:** 380 g
- **Materiales:** Plástico (cuerpo principal)
- **Colores:** Gris acero
- **Dimensiones mínimas de la habitación:** 3,5 x 3,5 m
- **Giroscopio**
- **Conectividad:** Bluetooth 4.0
- **Fuente de alimentación:** Cuatro pilas AA (incluidas)





INJUSTICE 2



El retorno de los dioses de la lucha

LA REFERENCIA



MARVEL VS CAPCOM INFINITE
Conflictos de multiversos y personajes muy variados son también la clave aquí.

ALTERNATIVAS

TEKKEN 7
Nota: 85 **MM 268**

DOA 5 LAST ROUND
Nota: 70 **MM 243**

Es toda una delicia darle una paliza a Supermán y ver cómo se arrastra por el suelo. Y eso que es uno de nuestros personajes de DC favoritos. Es el héroe, por excelencia. Quizá por eso hace sacar nuestro espíritu más perverso y, ya sea con Batman –a quien le enfrenta la historia de «Injustice 2», que arranca justo al final de la del juego anterior– o con cualquier supervillano –Joker, Harley Quinn, Poison Ivy o tu preferido– de los 40 personajes disponibles en el juego, hay que reconocer que el trabajo de NetherRealm en todos los apartados es sensacional.

«Injustice 2» devuelve al PC a los héroes y villanos del universo DC en su lucha por el Multiverso. Ya sea en modo individual o multijugador, desde los primeros minutos de juego notas que estás ante un juego de lucha realmente bueno.

Basado en una acción 2.5D, mejora todo lo que se podía ver en su predecesor, en todo. La experiencia de NetherRealm con la saga «Mortal Kombat» y con «Injustice» se hace notar, y eso que, a poco que seas algo fan del género, no paras de ver influencias y similitudes con otros juegos –los cambios de escenario, los golpes contra el fondo del entorno, el uso de objetos del escenario como arma...–. Nombres como «DoA», «Tekken», «Street Fighter» se agolpan en tu cabeza, pero lo que hace único a

> “El regreso de los personajes de DC ofrece combates aún más espectaculares y divertidos”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción/lucha
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio:** NetherRealm, QLOC
- **Distribuidor:** WB Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 49.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.injustice.con*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 40 (más DLC de pago)
- **Modos individuales:** Práctica, Historia, Combate simple, Multiverso, Multiverso legendario
- **Combos:** Cambio de escenario, supermovimiento, choque
- **Multijugador:** Sí (Versus, Torneo, Simulador combate IA)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i 8700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 750 a 2.66 GHz, Phenom II X4 965 a 3.4 GHz, Ryzen 3 1200 a 3.1 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 52 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, GeForce GTX 1050, Radeon HD 7950, Radeon R9 270
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 séptima generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



La variedad de personajes DC -héroes y villanos- es apabullante. Y lo mejor es el equilibrio de habilidades y combos.



Las mejoras de personaje son una de las claves de «Injustice 2», que puede llegar a ofrecer cambios extremos y alucinantes.



¿Cuál es tu apuesta en el choque? Cuando se produce uno en el combate, apuesta más o menos y gana varias recompensas.



La lucha por el multiverso continúa en «Injustice 2». Decenas de superhéroes y de sus más acérrimos enemigos vuelven en un juego que es puro exceso. Imprescindible para el fan del género.



Los supermovimientos son algo... ¡impresionante! Cada personaje tiene el suyo propio y las escenas que se desarrollan son espectaculares. Eso sí, al final se hacen algo cansinas, la verdad.

«Injustice 2» es su perfecta ejecución de todos estos elementos y su integración natural. Y, por supuesto, su naturaleza evolutiva en el desarrollo del personaje, que es la piedra angular de la saga.

Más brutal. Más completo. Mejor

«Injustice 2» es intuitivo en su control –eso sí, mejor tira de pad, como puedes imaginar–, espectacular en su combate, ofrece supercombos impresionantes y tiene un elenco de personajes estupendo. El juego individual es completísimo, con distintos modos orientados a ir mejorando y perfeccionando la técnica de cara a los eventos multijugador y la competición, en local u online, con otros jugadores. Y los extras que incluye son de lo mejorcito. Los multiversos disponibles –con el legendario como meta–, la cámara de Hermano Ojo para modificar equipo, los gremios para participar en eventos online... Pocos juegos de lucha hay más variados y completos.

Pese a todo, desde luego, no es perfecto y tiene opciones de mejora, aunque casi todas quedan fuera de la acción en sí. Por ejemplo, los micropagos –o no tan micro– por personajes y contenido extra. Sí, es habitual hoy en día, pero eso no implica que nos guste. Más, si su precio ya es considerable, pese a estar muy bien en contenidos.

Que no está localizado es una pena. La interpretación en inglés es estupenda, pero se echa de menos. Y, desde luego, que ocupe casi 60 GB es una auténtica pasada para descargar. Pero te olvidas de casi todo cuando ves los impresionantes modelos y combates. Muy, muy bueno. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Elige a tu héroe o a tu villano en un combate por el control del Multiverso. Los personajes de DC vuelven en un juego de lucha donde la variedad de estilos y el espectáculo están garantizados.

LO QUE NOS GUSTA

- El espectáculo total de combos, supermovimientos y, en general, el impresionante diseño visual.
- El sistema de mejoras constantes y de personalización de tu personaje favorito.
- Muy intuitivo en los controles y supercombos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Para el precio que tiene el contenido está muy bien, pero no mola tanto pagar por personajes extra.
- Que no está doblado es una auténtica pena, porque la traducción al español es estupenda.
- La barbaridad que ocupa y los tiempos de carga.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Más espectacular aún que su antecesor y con supercombos alucinantes. Las mejoras y el intuitivo control son de lo mejor.



MODO MULTIJUGADOR

Siempre es mejor jugar contra amigos y ayuda a conocer trucos y técnicas. Y siempre hay torneos oficiales en marcha.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86



El conflicto ha estallado y el fin se acerca. ¿Qué papel tendrá Damon en el final de la aventura de Chloe y Rachel? Nada bueno se avecina, tras ver su aparición en el capítulo anterior de «Before the Storm».



Llegado el momento de la verdad, ¿qué harás? Cada decisión es importante. Ésta será definitiva.





En Arcadia Bay nadie es de fiar. Ni siquiera los que parecen más amistosos. Todo el mundo decepciona.



Un cajón cerrado, una llave oculta. Lo que nos espera en su interior puede dar un vuelco a todo.



Los personajes que nos han acompañado en la aventura se reúnen en el diario de Chloe.

LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM EP.3 EL INFIERNO ESTÁ VACÍO

El fin del principio



ALTERNATIVAS

LAST DAY OF JUNE
Nota: 86 **MM 269**

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 **MM 267**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Deck Nine/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 16.99 € (juego completo)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.lifeisstrange.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100 a 3.1 GHz, Phenom X4 945 a 3 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Disco Duro:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon R7 250, GeForce GTX 650

Toda historia tiene un final, aunque nos gustaría que Chloe Price no saliera nunca de nuestras vidas. Y es que Deck Nine ha hecho de «Before the Storm», capítulo a capítulo, una aventura fascinante, emotiva, intensa y con unos personajes que enamoran por su humanidad, realismo, reacciones y relaciones. Tras el intenso nudo del capítulo anterior, el conflicto final que se desarrolla en «El infierno está vacío» y su resolución, sube aún más el listón y cierra la historia de la relación entre Chloe y Rachel de forma... bueno, eso depende de tus decisiones. Pero, sabiendo como sabemos que esta historia previa a la de Max y Chloe en «Life is Strange» acaba como acaba, todo el desarrollo de la trama es fluido, natural, emocionante y cada minuto tiene algo importante que descubrir.

Deck Nine ha dejado más de lado en est oación, eso sí, la relación entre las dos protagonistas, centrándose más en Chloe y en los conflictos con los –importantes– secundarios y el dilema, que se acrecienta al máximo en el momento más crítico de la aventura, sobre hacia dónde debe ir respecto a Rachel, y donde sus principios se ponen a prueba.

Secretos ocultos

Si algo ha hecho magistralmente Deck Nine en «Before the Storm» es desplegar la personalidad de Chloe como si hubieran creado ellos mismo al personaje, aunque la responsabilidad sea de Dont-Nod. Pero su desarrollo y crecimiento en la nueva aventura es sensacional y concluye aún mejor.

Es algo en lo que también influye, y cómo, el desarrollo de los secundarios y las situaciones –a veces extremas– a que se ven sometidos. Lo mejor es que, pese a todo, el enlace directo con los acontecimientos de «Life is Strange» no es tan evidente como se podía pensar al comienzo de la aventura.

Siendo una historia magnífica, quizá donde Deck Nine no ha abundado tanto como podía es en esos "duelos" dialécticos que podían haber dado más juego y variedad a la historia. Pero es imposible no amar «Before the Storm», una aventura maravillosa, también en la interpretación de los actores y la traducción. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Deck Nine no concibió los personajes de «Life is Strange», pero ha demostrado conocer a Chloe como nadie. La historia, la narrativa, las situaciones, la interpretación... ¡Un juegazo!



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 67





¡Únete a tus amigos mutantes y acaba con el caos del laboratorio! Unos experimentos genéticos han salido fatal, y solo los animales objeto del experimento -tú y tus amigos- podéis poner fin al desastre... ¡a tiros!



Las monedas recogidas nos permiten comprar mejoras ya sea de armas, defensa, etc.



A veces hay que reventar cajas y mobiliario para conseguir más monedas y power ups. ¡Dispara a todo!



Aunque puedes jugar en solitario la acción es mucho más divertida e intensa en modo cooperativo.



Los escenarios se generan procedimentalmente, así que es difícil que se repitan las partidas.

GENETIC DISASTER

A tiros contra las mutaciones malignas

ALTERNATIVAS

RUINER
Nota: 82 — MM 270

MICROMACHINES W. SERIES
Nota: 50 — MM 268

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/compañía:** Team 8 Studio
- **Distribuidor:** Team 8 Studio
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.genetic-disaster.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI mobility Radeon

Un experimento que sale mal, un científico algo loco, animalillos convertidos en un cruce entre Rambo y el monstruo de Frankenstein... La premisa de «Genetic Disaster» abunda en tópicos de todas las clases y colores para dirigirse hacia lo que de verdad le interesa a Team 8: la acción multijugador frenética.

El estudio indie francés tiene en su primer proyecto un juego que, quizá, no sea rabiosamente original –salvando las diferencias estéticas y de diseño, recuerda al «8DAYS» de Santa Clara, entre muchos otros–, pero tiene detalles realmente notables que lo convierten en un divertimento estupendo para liberar adrenalina juntándote con tres amigos, pues de eso se trata: avanzar, disparar a todo lo que se mueva –y también a lo que no, para conseguir recursos y power ups– y sobrevivir. Ni más, ni menos.

Desafío siempre nuevo

Los diez niveles de que consta «Genetic Disaster», con su diseño "rogue like", parecen pocos, pero pronto te das cuenta de que no es un juego precisamente fácil. Los escenarios se generan de forma procedimental, de modo que es imposible aprenderse mapeados y por dónde te van a venir los enemigos. Además, «Genetic Disaster» se adapta a tu nivel de habilidad, adaptándose de forma dinámica y ajustando su dificultad.

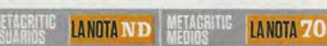
Teniendo en cuenta eso y que cada uno de los cuatro personajes es especialista en distintos tipos de arma –que puede mejorar y cambiar a lo largo del juego– y que posee una habilidad especial –es el habitual combinado de tanque, apoyo, sanador, etc.–, ofrece una acción que continuamente se muestra desafiante y que puede poner en un brete al grupo.

Los puntos flojos son que aunque que el juego ofrece la posibilidad de jugar en solitario la diversión cae en picado –no es lo mismo, no– y la ausencia de una localización al español –que esperemos sea cuestión temporal–. Por contra, los controles con ratón y teclado son estupendos y aunque para jugar en local necesitas sí o sí varios pad, para echar unas risas y liberar adrenalina durante un rato, es una gran alternativa. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Su esencia de juego de acción multijugador hace que, aunque se pueda jugar en solitario, pierda enteros para un único jugador, pero es vertiginoso, difícil y muy divertido si te juntas con amigos.











La acción bélica entra en una nueva dimensión en tu PC. Ya no juegas a la guerra, ¡la vives! Eso sí, pese a la sensacional ambientación, el curioso diseño de movimiento y



Únete a un bando y disputa batallas por equipos. Puedes jugar como aliado o alemán. ¿Cuál eliges?





El realismo de la ambientación y la fidelidad histórica de armas y equipo es de lo mejor del juego.

FRONT DEFENSE: HEROES

Entra en la trinchera... pero ojo al moverte

ALTERNATIVA

CALL OF DUTY WWII
Nota: 65 **MM 271**

DOOM VFR
Nota: 75 **MM 272**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción multijugador
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/compañía:** Fantahorn Studio/Vive Studios
- **Distribuidor:** Vive Studios
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 7.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.viveport.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4590, AMD FX 8350
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, Radeon R9 290
- **Visor RV:** HTC Vive

La acción bélica de «Front Defense: Heroes» lleva la premisa que el juego anterior de acción bélica RV de Fantahorn –«Front Defense»– ofrecía, de inmersión en batallas de la Segunda Guerra Mundial, al mundo multijugador. Tres modos diferentes –deathmatch, flag y defend/offend– están disponibles para combatir por equipos, 5 contra 5, en un ambiente histórico magníficamente recreado y donde algunas de las mecánicas del juego original se repiten, para aportar más realismo e inmersión. Así, la recarga de munición –el cambio de cargadores, el uso de misiles en bazookas, etc.–, la cobertura, agachándonos físicamente para ocultarnos tras objetos y escenarios, y el lanzamiento de granadas, por poner algunos ejemplos, se repiten y aportan una dimensión más profunda a la acción. Pero no todo es tan impactante en esta guerra de realidad virtual como esperas.

Espacio para la guerra

Empecemos por hablar de lo que, físicamente, necesitas para jugar, además de tu HTC Vive: espacio. Además de la configuración de escala habitación, que era de esperar, el área de juego que se exige es considerable: 4x3 metros. Es algo de lo que no todos los jugadores disponen y que es prácticamente una habitación pequeña, además completamente despejada –muy recomendable–. Si este no es tu problema, la experiencia de la acción RV del juego no es mala... pero sí extraña. Nos explicamos. Fantahorn ha diseñado lo que llaman V Move, un estilo de movimiento que no es continuo –el juego está aún pendiente de varias actualizaciones, y una de ellas tiene prometido el desplazamiento continuo–, pero tampoco es teletransporte. Al marcar un punto de desplazamiento, tu avatar pasa a tercera persona y avanza hasta el punto. Es algo útil que permite doblar esquinas, pero te puedes topar con un enemigo que te vuele la cabeza al asomarla.

El control de las armas y las recargas es realista, pero a veces poco ágil en plena batalla, lo que unido al movimiento –y no puedes disparar al avanzar, claro– hace que la inmersión se eche a perder. Es un buen juego, y asequible, aunque algo limitado. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Excelente ambientación y buen diseño de modos, pero controles algo extraños en el movimiento, pese al realismo del manejo de armas. Algo limitado, pese a ser una experiencia interesante.



LA NOTA 60

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 60



¡Entra en la nueva dimensión del futuro postapocalíptico! «Fallout 4 VR» añade el componente RV a la aventura ya conocida, para meternos, de verdad, en el juego. ¡Es impresionante!... aunque, sí, marea un poco.



El manejo de las mesas de trabajo con los mandos requiere práctica, como todo en el juego.





Como otros objetos, puedes ajustar la escala de tu Pip-boy virtual, para verlo al tamaño deseado.

FALLOUT 4 VR

El futuro nunca fue tan real... ni aterrador

ALTERNATIVAS

DOOM VFR
Nota: 75 — **MM 272**

FALLOUT 4
Nota: 94 — **MM 249**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Bethesda Game Studios
- **Distribuidor:** Bethesda Softworks
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.fallout4.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4590, AMD FX 8350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1070, AMD RX Vega 56
- **Visor RV:** HTC Vive

Es el «Fallout 4» que conoces. No es una adaptación recortada. No es otro juego. Es «Fallout 4». La diferencia es que en «Fallout 4» juegas mirando y en «Fallout 4 VR» estás dentro del juego. ¡Y asusta! La impresión es alucinante, porque todo lo que recuerdas está ahí –¡es la versión completa y localizada con voces en español!–, aunque, eso sí, cuesta un tiempo acostumbrarse a la experiencia, y dominar el control de las opciones de juego, los menús, el combate y los bancos de trabajo con los mandos de Vive no es algo inmediato. Pero una vez le vas cogiendo el tranquillo... ¡amigo, vaya salto de nivel!

Dentro del yermo

La configuración RV que se necesita para jugar, como no podía ser de otro modo, es de escala de habitación, ya que aunque no exija moverse mucho, sí es necesario algo de espacio libre. Al inicio cuesta acostumbrarse algo al movimiento que, para algunos jugadores, puede provocar también sensación de mareo. Combina el desplazamiento suave y continuo con el pad de un mando, con los giros algo más bruscos y a saltos del segundo controlador. Algunos fallos iniciales, además, provocaban a veces extraños cambios de escala, superposición de elementos gráficos, etc, pero Bethesda está activamente lanzando parches para ir solventándolos.

Lo más impresionante es la inmersión total en el yermo. Y pasadas las primeras horas de juego y exploración, habituándonos a los mandos y los controles –rediseñados desde cero para manejar objetos, bancos de trabajo, armas, etc.– la experiencia de juego cambia por completo de lo que puedas recordar de la aventura original. Es, posiblemente, una de las mejores experiencias RV disponibles en la actualidad, y cuanto menos la más completa e inmersiva.

Ver como viene hacia ti un sanguinario, un mutascorpius o manejar el Pip-boy como si lo tuvieras ahí, de verdad, es una sensación extraña y alucinante. Eso sí, es una pasada que por el mismo contenido el precio sea tan elevado, pese a que, estrictamente, sea un juego nuevo. Con todo, una experiencia RV sensacional que merece la pena probar. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

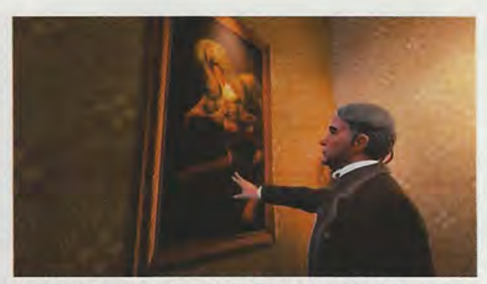
Es exactamente «Fallout 4» en RV. Necesita de unos cuantos ajustes por algunos problemas gráficos y de colisiones, pero meterse en el universo del juego, de verdad, es algo espectacular.







Una misteriosa mansión victoriana nos espera para resolver un terrible crimen. Ni más ni menos que el de Nikola Tesla, el genial inventor. Allí conoceremos a Thomas Edison, Sarah Bernhardt y muchos más.



Hay que seguir a los personajes por la casa para descubrir los pequeños detalles que los delaten.





¡Flora White ha encontrado el cadáver de Tesla! De todos sus allegados, ¿quién ha sido el responsable?



¿Fue Gustaf el asesino? Pudo ser cualquiera. En este teatro todos los actores parecían tener motivos.



En el laboratorio de Tesla hay pruebas muy interesantes, pero también en el resto de la finca.

THE INVISIBLE HOURS



¿La mejor experiencia RV hasta la fecha?



ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 — **MM 265**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Tequila Works, Game Trust
- **Distribuidor:** Game Trust
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 34.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *theinvisiblehours.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** core i5 4590 o superior
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, 1060 o superior
- **Visor RV:** HTC Vive, Oculus Rift

Como en un fascinante "what if?", Tequila Works reúne en «The Invisible Hours» a personajes históricos como Tesla, Edison y otros, en una mezcla de fantasía y novela negra. Una de esas que podría firmar la mismísima Agatha Christie, tambiénpor su ambientación victoriana que, además, se convierte en otro protagonista de este sensacional experimento RV del estudio español. Sensacional, sí, porque desde el primer minuto es imposible no quedar hipnotizado por lo que nos ofrece, como podrás comprobar tú mismo.

Todo parte de una premisa algo truculenta. Tras invitar a una serie de personajes a su mansión, Tesla es asesinado. La desconfianza mutua entre todos los presentes pronto lo inunda todo y empiezan a deambular por la casa, argumentando unos con otros, discutiendo e intentando sonsacarse información. Incluso, llegando a las amenazas directas y a la violencia física, además de verbal. Pero, ¿cuál es la verdad?

Es lo que tendremos que descubrir como invitado invisible. Podemos seguir por toda la casa a los demás personajes, escuchar sus conversaciones, explorar cualquier habitación con libertad y recabar datos, pistas y pruebas que nos permitan averiguar la verdad.

¿Te suena?

El problema es que los personajes no nos esperan. Van a su aire y todos los diálogos y escenas se suceden de forma paralela, en distintas estancias. ¿Cómo conocer todos los detalles? Rebobinando el tiempo y revisando cada minuto en todas las habitaciones. Sí, seguro que si has jugado a «The Sexy Brutale» notas las –nada casuales– coincidencias. La diferencia es que no manejamos un personaje, somos el personaje invisible y, en cierto modo, omnisciente.

Lo alucinante de la experiencia RV de «The Invisible Hours» es la naturalidad con que te sumerge en su mundo. Los desplazamientos de teletransporte son precisos y fluidos, el control, perfecto, y técnicamente es brillante. Animaciones, trama, diálogos, personajes, interpretación (¡con voces en español!). Todo es casi perfecto. ¿Es la mejor experiencia RV que has visto? Posiblemente. **A.C.G.**

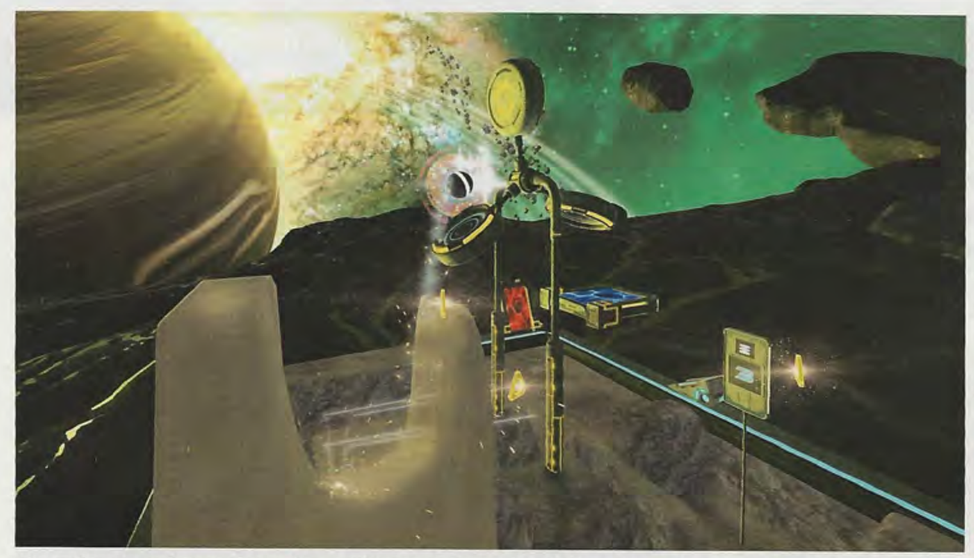
NUESTRA OPINIÓN

Con una fórmula que recuerda a la narrativa y mecánicas de «The Sexy Brutale», la experiencia RV de Tequila Works es brutal. Trama, personajes, interpretación... es impresionante. ¡Imprescindible!



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 75 · METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81





¡Descubre un universo de puzles en RV que te enganchará! Usa tus mando para crear rampas de arena en un escenario cerrado y lleva una bola de energía de un punto a otro del mapa. ¡Es divertido a más no poder!



Los diferentes objetos para crear rutas hasta la meta nos permiten soluciones imaginativas a los puzles.





Los primeros escenarios son sencillos y con calcular el empuje inicial bien, la física hace el resto.



Levantar las rampas de arena hasta la altura adecuada es una mecánica que se domina enseguida.



Hay que controlar bien el impulso. Y si no colocamos bloqueos nuestra bola puede salir volando.

SUPER PUZZLE GALAXY

Crea el camino, mueve montañas...

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 — **MM 265**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Puzles RV
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** 2 Bears Studio/Vive Studios
- **Distribuidor:** Vive Studios
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 9.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.viveport.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4590, AMD FX 8350
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, Radeon R9 290
- **Visor:** HTC Vive

Una caja llena de arena se sitúa ante nuestros ojos, mientras en el horizonte el perfil de desconocidos planetas y estrellas nos traslada a un ambiente espacial. Y, como en una caja de arena real, es posible jugar con ella, aunque de forma un tanto peculiar.

Un mando de nuestro Vive nos permite hacer "montañas" de arena que, con una ligera práctica, vamos perfilando con gran precisión. Podemos levantar muros, crear rampas, edificar paredes que sirvan de obstáculo y, en definitica, trazar caminos en esa arena virtual que casi podemos tocar en nuestro visor RV. Y, todo esto, ¿para qué? Bueno, es la pregunta lógica. Todo esto es para resolver los puzles que el juego de 2 Bears y Vive Studios nos propone para disfrutar de un desafío de concepto simple que evoluciona hasta una dificultad casi infernal en sus 32 niveles básicos y los 16 de desafíos especiales. ¿El objetivo? Crear el camino adecuado, evitando trampas, recogiendo objetos y dando saltos y teletransportando, si es preciso, una bola de energía desde un punto de la caja de arena hasta un agujero que es la meta.

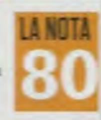
Física muy real

Aunque pienses que un juego de puzles en RV no es nada del otro mundo, en realidad esa tercera dimensión virtual resulta de lo más útil para explorar a la perfección los perfiles y desniveles de cada escenario. No solo las modificaciones que hagamos con la arena virtual, sino que al rodear la caja de arena moviéndonos a su alrededor –es aconsejable usar la configuración de habitación para movernos– podemos ver con detalle las múltiples trampas que los niveles más avanzados van colocando en el escenario. «Super Puzzle Galaxy» empieza fácil, tiene una curva de aprendizaje sensacional y su dificultad se dispara al final. Pero la gran precisión que se tiene con los mandos hace que sea una delicia experimentar.

Además, incluye un editor de niveles para compartir online con la comunidad nuestros propios diseños, además de una clasificación global que muestra los tiempos que tardamos en resolver los puzles. La arena será virtual, pero la diversión es muy real. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La precisión de los mandos, las soluciones imaginativas, la perfecta simulación física y una curva de dificultad bien calibrada -y exigente- hacen de una idea sencilla un juego que engancha.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA ND
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA ND

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ellas.

DEMOS

WAND WARS VR
HTC VIVE



Un título explicativo al máximo nos evita contar detalles de este juego, donde una varita mágica y criaturas fantásticas son los protagonistas.
■ *colossus-vr.com*

DRUNK OR DEAD
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Los zombies caen ante nuestros ataques en esta demo, donde los efectos del alcohol evitan ver un mundo que llega a su fin.
■ *4ilab.io*

CONTAGION VR: OUTBREAK
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Disponible solo para Realidad Virtual, este juego incluye modos cooperativo, retos y muchas armas que potenciar con nuestros movimientos.
■ *contagion-game.com*

THE THREE KINGDOMS VR

Una historia que nunca se pasa

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** HTC Vive ■ **Desarrollador:** InterServ International ■ **Disponible:** 29 de diciembre 2017
■ **Precio:** 22,99€ ■ **Web:** *store.steampowered.com/app/731120/Three_Kingdoms_VR_Jade_Knight_VR*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■

Estamos ante una demo que dura lo que aguantemos. Sobre todo, si encontramos lo que pueda parecer una montura y nos subimos a ella. Aunque a primera vista podamos pensar en un musou tradicional, «The Three Kingdoms VR» se limita a cabalgar y atacar, con hordas de enemigos sobre las que pasamos a galope, mientras blandimos la hoja para apartarlos del camino. Hay poco con lo que chocar, pues se busca la sensación de aplastar al enemigo y superar ingentes cantidades de estos.



TRAINERVR

Como niños en el salón

■ **Género:** Simulador ■ **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** sumalab
■ **Disponible:** 27 de diciembre 2017 ■ **Precio:** 14,99€ ■ **Web:** *store.steampowered.com/app/763790/TrainerVR*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■



Hay ya unos cuantos juegos que intentan meternos en la piel de un niño rodeado de juguetes. En este caso, no vemos que haya muchos más avances. «TrainerVR» es más bien una forma de entrenarnos, como dice el título, para aprender a usar herramientas en 3D.

El juego utiliza vías de tren que colocar en el suelo y trenes que vemos circular. Es todo muy sencillo, pero resulta curioso y una forma de acercar a los niños a la Realidad Virtual y Aumentada. También a algún adulto, claro, que tenga ganas de experimentar con la tecnología.

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Pura supervivencia con y sin compañía.

3 THE GALLERY – EPISODE 2
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio Heart of the Emberstone marcó un punto de inflexión en este título, que nos descubre un mundo de lo más original.

4 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar.

Poco a poco se nos quita el miedo a tener géneros de todo tipo en Realidad Virtual y Aumentada. Nos basta con ver las cosas desde otro punto de vista, sin tener que pulsar botones. Algo tan natural como girar la cabeza, acercarnos y sentir que estamos en medio de la acción. Un campo que nos encanta son los juegos de estrategia, porque por fin podemos ver ejércitos como si fuéramos algo más que generales. ¿Para cuándo un «Populous»?



COMETS WAKE

Archipiélagos en el espacio

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR **Desarrollador:** Rocket Tiger Studios **Disponible:** 23 de diciembre 2017 **Precio:** Gratis **Web:** *rockettigerstudios.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Los mundos generados de forma dinámica se abren camino. En «Comets Wake» vemos jardines, cascadas y variedad de escenarios, algo limitados en aspecto por la forma en que están diseñados, con pocos polígonos y sin efectos que nos convenzan demasiado. Sin embargo, está aún en desarrollo y puede que con más poderes y refinamiento se convierta en una buena experiencia. De momento, destruimos enemigos a puñetazos, disparos y con plataformas que explotan.

SAIRENTO VR

Esto sí es acción virtual

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Mixed Realms Pte Ltd **Disponible:** 21 de diciembre 2017 **Precio:** 27,99€ **Web:** *facebook.com/sairentovr*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Sairento VR» puede parecer una mezcla entre Matrix, cine oriental de acción y «Daikatana». Referencias que, esperamos, sean tomadas por sus aspectos positivos. Con muchos enemigos, distintos niveles desde los que saltar y efectos que nos hacen querer usar espadas, antes que pistolas. Como buenos ninjas, el entrenamiento nos dará poder, mientras aprendemos a desplazarnos y atacar. El sistema de apuntar donde queremos ir vuelve a ser la solución, mientras que usar las armas queda en nuestras manos, entre saltos.



TOP JUEGOS VR

5 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero más que recomendable.

6 STAR TREK BRIDGE CREW
VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Quizá la próxima película de Star Trek sea para adultos, pero mientras llega, podemos sentirnos dentro del puente e ir donde nadie antes.

7 ARKTIKA.1
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un espectáculo que entra por los ojos y nos hace viajar a una nueva Edad del hielo, armados hasta arriba. Además, no es apuntar y disparar.

8 PROJECT CARS 2
OCULUS RIFT



Una inmersión espectacular en títulos de conducción compatibles con Realidad Virtual, aunque otros lo superen como simulador.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



VIVE PRO
Durante CES 2017 hemos visto una revisión del hardware de HTC con más resolución y un paso más para quitarnos cables de en medio.
vive.com

TPCAST
Hasta 8K de resolución sin cables es lo que promete TPCast con su solución 2.0 de transmisión de datos para sistemas de Realidad Virtual y Aumentada.
tpcastvr.com

TEMPLADO



LONE ECHO
Atlas Patch es la actualización muy bienvenida para este juego, que deja vía libre para que sus desarrolladores se centren en Echo Combat.
readyatdawn.com

VRCHAT
Más de un millón de instalaciones de esta experiencia virtual de chat, que también funciona en monitores tradicionales y ha enganchado a youtubers famosos.
vrchat.net

FRÍO

8K SIN CHISPA
Pimax no ha sabido aprovechar su presentación en CES 2017 para mostrar una tecnología que se distancie en calidad y opciones de modelos actuales.
pimaxvr.com

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. S.W. BATTLEFRONT II (DESCARGA)(16) ■ Acción ■ Electronic Arts
3. SIMS 4 + PERROS Y GATOS (DESCARGA) (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
5. CALL OF DUTY WWII (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. ASSASSIN'S CREED ROGUE (18) ■ Acción ■ Ubisoft
7. OVERWATCH GOTY EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. FOOTBALL MANAGER 2018 ED. LIMITADA (3) ■ Deportivo/Estrategia ■ SEGA/Koch
9. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD (18) ■ Rol ■ Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI de diciembre de 2017.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2018 LIMITED ED. (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. THE SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. FOOTBALL MANAGER 2018 (DESCARGA) (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
4. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. COMMAND & CONQUER ULTIMATE COLL. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
8. MINECRAFT (7) ■ Simulación ■ Microsoft
9. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (16) ■ Acción ■ Bluehole
10. CALL OF DUTY INFINITE WARFARE (18) ■ Acción ■ Activision

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de enero de 2018.

U.S.A

1. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
2. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLL. (DESCARGA) ■ Estrategia ■ Blue Fang games
3. THE SIMS 4 CATS & DOGS ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. THE SIMS 4 CATS & DOGS (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE EVIL WITHIN II ■ Acción/Aventura ■ Bethesda
6. COMMAND & CONQUER ULTIMATE COLL. ■ Estrategia ■ Electronic Arts
7. TES V SKYRIM LEGENDARY EDITION ■ Rol ■ Bethesda
8. FABLE III (DESCARGA) ■ Rol ■ Microsoft
9. ROCKSMITH 2014 REMASTERED ■ Música ■ Ubisoft
10. CALL OF DUTY WWII ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de enero de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 STAR WARS BATTLEFRONT 2



■ ACCIÓN ■ DICE / EA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €



La nueva entrega de «Battlefront» amplía y mejora las opciones y modos del juego original y añade una interesante campaña protagonizada por el bando imperial, con gran jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 80

3 DESTINY 2



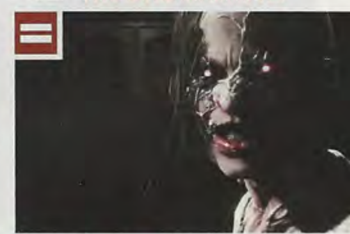
■ ACCIÓN ■ BUNGIE ACTIVISION ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La saga de acción y ciencia ficción de Activision llega por fin al PC mostrando todas sus virtudes. Quizá menos sorprendente de lo esperado, pero es un juego estupendo que engancha.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 79

4 THE EVIL WITHIN 2



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ TANGO GAMEWORKS/BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Sebastián Castellanos sigue en plena forma. Una aventura fantástica repleta de desafíos, enemigos monstruosos y horror en estado puro. Una fórmula renovada de forma sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

9 LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA



■ ACCIÓN/AVENTURA/ROL ■ MONOLITH/WARNER BROS. ■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



La Tierra Media sigue siendo un lugar fascinante desde la perspectiva de Monolith. La nueva aventura de Talion nos lleva a descubrir desafíos inéditos y una acción de película.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 89

10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 INJUSTICE 2

N



■ ACCIÓN/LUCHA ■ NETHEREALM STUDIOS/QLOC
■ WB GAMES ■ 49,99 €

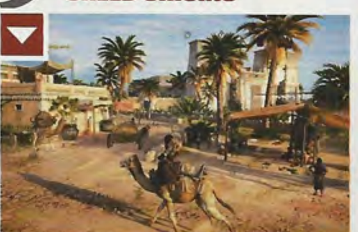


Los superhéroes de DC vuelven al PC con un juego aún más versátil y espectacular que su predecesor, repleto de opciones de competición, torneos, personajes, combos y posibilidades de personalización. Si eres fan de los juegos de lucha, no puedes dejar de probarlo. ¡Es tremendo!

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 84



5 ASSASSIN'S CREED ORIGINS



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT MONTREAL
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Ubisoft nos ofrece uno de los «Assassin's Creed» más impresionantes én lo visual de toda la saga. Su enorme mundo está repleto de posibilidades y su exótica ambientación es fantástica.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 84

6 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

N



■ AVENTURA ■ DECK NINE/SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 16,99 €



Ya disponibles los tres episodios de «Before the Storm», nos encontramos con una señora aventura repleta de personajes maravillosos y una trama sensacional. ¡Imprescindible!

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 85

7 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



■ ROL/AVENTURA ■ UBISOFT SAN FRANCISCO
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Tardó, pero la espera mereció la pena. La perfecta combinación entre humor grueso y comedia inteligente al máximo, como no podía ser de otro modo. Divertido como él solo.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS



■ ACCIÓN ■ MACHINEGAMES / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



El regreso de B.J. ha superado nuestras expectativas, con una historia de acción, amor, violencia, familia y ciencia delirante. La guerra contra los nazis nunca fue tan surrealista.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 BATTLE CHASERS NIGHTWAR



■ ROL/ACCIÓN ■ AIRSHIP SYNDICATE/THQ NORDIC
■ BADLAND GAMES ■ 29,99 €



Rol estilo japo basado en un cómic de Joe Madureira. El resultado, como no podía ser de otro modo, es excepcional. Es sencillo en su concepto, divertido a más no poder y engancha.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 85

15 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

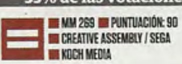
ESTRATEGIA

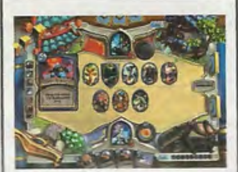
El mes pasado nos preguntábamos cómo iba a empezar 2018 en la estrategia. Y la respuesta es... igual. No hay cambios, no hay entradas nuevas. Todo es calma en el género. No es algo malo.



1 TOTAL WAR WARHAMMER II

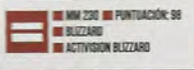
33% de las votaciones


MM 269 PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 HEARTHSTONE

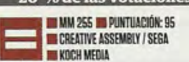
29% de las votaciones


MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



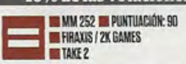
3 STARCRAFT REMASTERED

20 % de las votaciones


MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

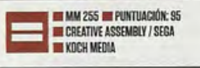
4 XCOM 2

10% de las votaciones


MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

5 TOTAL WAR WARHAMMER

8% de las votaciones


MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

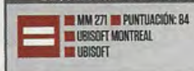
ACCIÓN

Aquí sí que encontramos movimiento. ¡Y tanto! Por algo estamos en la lista de acción. Algunas entradas del mes pasado han desaparecido a velocidad de vértigo, y tenemos novedades varias.



1 ASSASSIN'S CREED ORIGINS

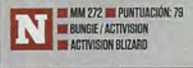
31% de las votaciones


MM 271 PUNTUACIÓN: 84
UBISOFT MONTREAL
UBISOFT



2 DESTINY 2

26% de las votaciones


MM 272 PUNTUACIÓN: 79
BUNGIE / ACTIVISION
ACTIVISION BLIZARD



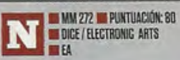
3 SOMBRAS DE GUERRA

21% de las votaciones

MM 270 PUNTUACIÓN: 89
MONOLITH / WARNER BROS. INTERACTIVE
WARNER BROS.

4 STAR WARS BATTLEFRONT II

14% de las votaciones


MM 272 PUNTUACIÓN: 80
DICE / ELECTRONIC ARTS
EA

5 GRAND THEFT AUTO V

8% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

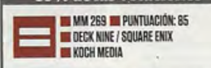
AVENTURA

Aunque con algo de movimiento, el mundo de la aventura permanece fiel a los integrantes de la lista, cuya cabeza no se mueve, aunque sí hay cambios de posiciones tras ella. No está mal.



1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

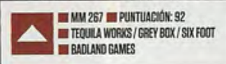
33% de las votaciones


MM 269 PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 RIME

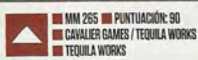
25% de las votaciones


MM 267 PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES



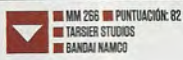
3 THE SEXY BRUTALE

22% de las votaciones


MM 265 PUNTUACIÓN: 90
CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS

4 LITTLE NIGHTMARES

14% de las votaciones


MM 266 PUNTUACIÓN: 82
TARSIER STUDIOS
BANDAI NAMCO

5 CANDLE

6% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

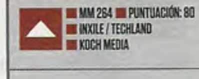
ROL

Y algo parecido a la aventura tenemos en la lista de rol: movimiento e intercambio de posiciones, pero sin entradas nuevas en el top 5. Aun así, tiene mucho mérito lo de «Torment».



1 TORMENT TIDES OF NUMENERA

30% de las votaciones


MM 264 PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA



2 SOUTH PARK RETAGUARDIA...

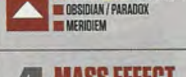
28% de las votaciones

MM 270 PUNTUACIÓN: 86
SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT
UBISOFT



3 PILLARS OF ETERNITY

21% de las votaciones


MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 MASS EFFECT ANDROMEDA

13% de las votaciones


MM 265 PUNTUACIÓN: 76
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

5 TYRANNY

8 % de las votaciones

MM 261 PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

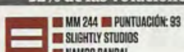
VELOCIDAD

Mientras «Project Cars» se afianza en cabeza de carrera, por detrás vemos que los perseguidores no hacen más que adelantarse unos a otros. Parece que la emoción no cesa en el mundo de la velocidad.



1 PROJECT CARS

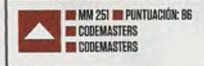
32% de las votaciones


MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 DIRT RALLY

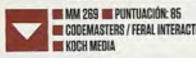
28% de las votaciones


MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS



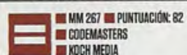
3 F1 2017

22% de las votaciones


MM 269 PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA

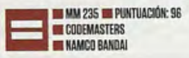
4 DIRT 4

10% de las votaciones


MM 267 PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

5 GRID AUTOSPORT

8% de las votaciones


MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

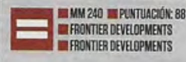
SIMULACIÓN

Y aquí sí que no tenemos alternativas ni en la composición de la lista ni en la clasificación. El espacio profundo sigue mandando y las posiciones no se alteran. Todo correcto, pues.



1 ELITE: DANGEROUS

29% de las votaciones

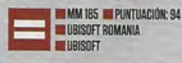


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

26% de las votaciones

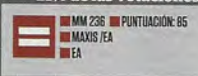


- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 LOS SIMS 4

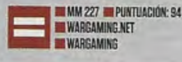
21% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARPLANES

16% de las votaciones

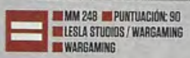


- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING



5 WORLD OF WARSHIPS

8 % de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

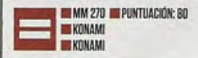
DEPORTIVOS

Otro tanto nos pasa con los deportes. Parece que inicio de año no ha bastado como para que la competición coja fuerzas y, de momento, todo permanece como el mes pasado. Igual.



1 PES 2018

30% de las votaciones

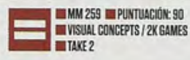


- MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
- KONAMI
- KONAMI



2 NBA 2K17

27% de las votaciones

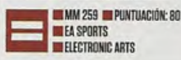


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



3 FIFA 17

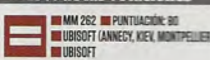
22% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

4 STEEP

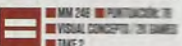
15% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

5 NBA 2K 16

6% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
35% de las votaciones	33% de las votaciones	32% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
38% de las votaciones	32% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



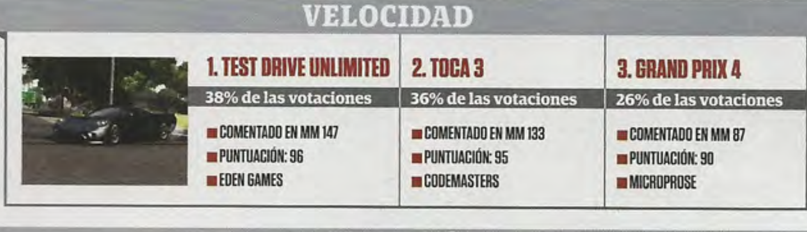
1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
41% de las votaciones	33% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
38% de las votaciones	36% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEM



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando



Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo


Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBO

...RADA 2017 - 2018






Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager


Juega la Pretemporada


Alcanza tus objetivos


Decide tu alineación


Entrena jugadas


Mejora tu plantilla


Cuida la cantera


Pon a trabajar a los ojeadores


Contrata al cuerpo técnico


Decide el precio de las entradas


Amplía el estadio


Cuida tus finanzas


Lucha por los mejores resultados


Sigue los sorteos


Juega partidos en modo Resultado


Juega partidos en modo Highlights


40 competiciones de Europa América y la Intercontinental


Una Base de datos de 12.500 jugadores


4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel


Edita en minutos tu equipo y jugadores

...Y ESTRATEGIA POR SÓLO 9'95€





MONSTER HUNTER WORLD

¡La cacería salvaje va a empezar!

La cacería de monstruos en Astera llegará este otoño hasta nuestros discos duros. Será apasionante, emocionante y nada fácil, así que ve conociendo el terreno y eligiendo equipos.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Fecha prevista:** Otoño de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción táctica y rol**, en el que nuestro objetivo será dar caza a enormes criaturas.
- Ofrecerá modos en **solitario y multijugador cooperativo online,** con un equipo de cuatro miembros.
- Habrá hasta **14 armas distintas** disponibles.
- Ofrecerá **cinco tipos de ecosistema** a explorar para capturar monstruos.
- No habrá clases con habilidades únicas. **El equipo definirá el estilo de juego** que usemos.

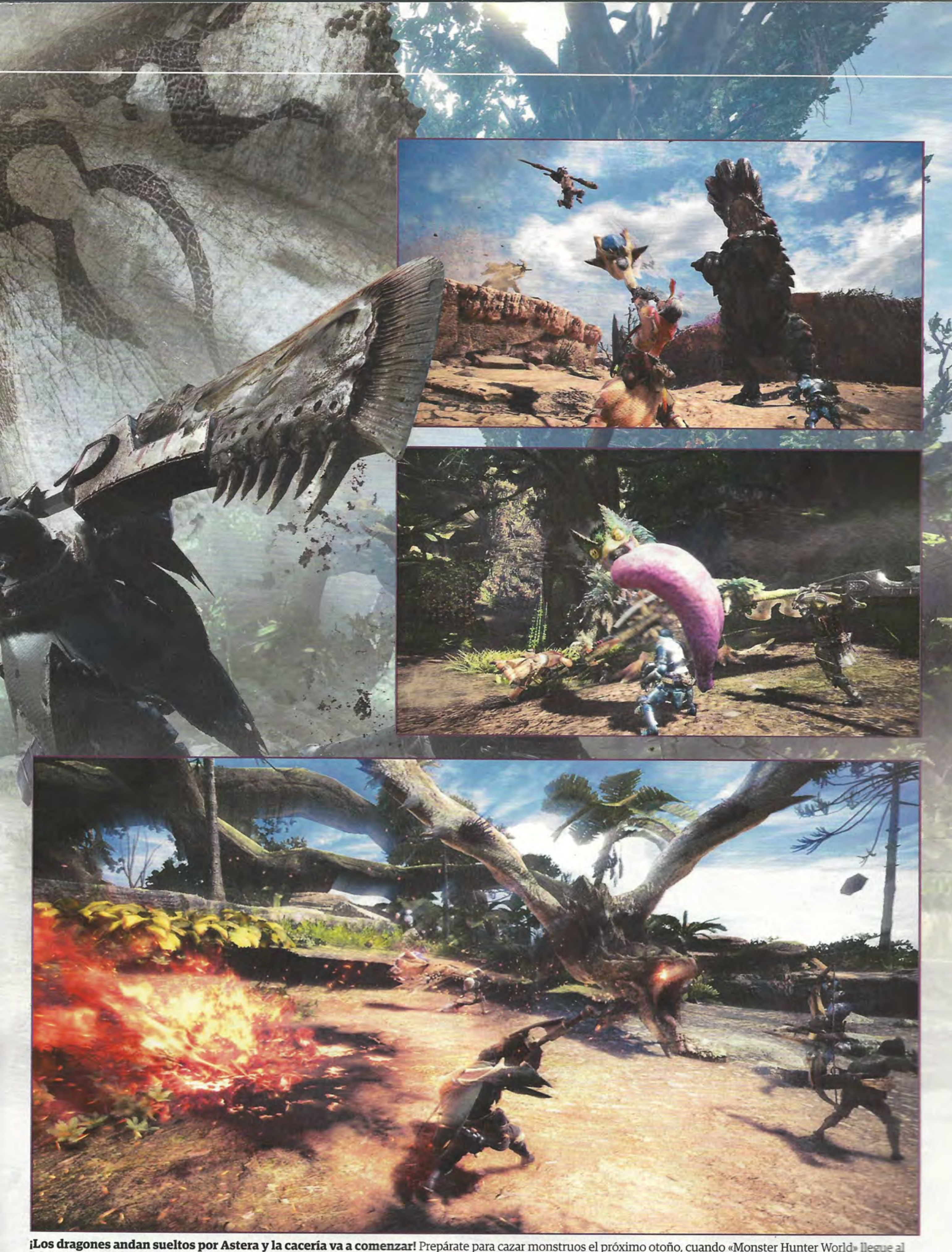
Épica y evocadora. Así es la historia de la cacería que se iniciará en otoño. Una historia que nos narra cómo, cada década, los dragones ancianos cruzan el mar hasta el Nuevo Mundo. Es la migración de los Ancianos. Y para descubrir qué hay detrás de esta curiosa costumbre de tan nobles e imponentes bestias, el gremio ha creado la Comisión de Investigación, enviada en grandes flotas al Nuevo Mundo. La quinta flota acaba de zarpar, siguiendo a Zorah Magdaros, el anciano más descomunal jamás avistado. Y en ella iremos nosotros, como parte de los cazadores, rumbo a la aventura.

Sí, por primera vez «Monster Hunter» llegará al PC con su nueva entrega aunque, para variar, apareciendo más tarde que su versión de consola. No es preocupante, porque Capcom ya ha dicho que dedicarán este tiempo extra, precisamente, a que la de PC sea la versión merecida por todos los jugadores de compatibles, superior tanto en lo técnico como en los contenidos disponibles de inicio, incluyendo todos los extras que aparezcan, sean gratuitos o de pago.

Únete a la cacería

Al ser inédito en PC puede que no conozcas la saga. ¿Qué es «Monster Hunter World»? Básicamente, un juego de acción táctica y rol enfocado a la acción multijugador cooperativa. Aunque puedes jugar en solitario, es la acción mul-

“Caza monstruos en equipo con tres amigos o explora Astera en solitario con tu personaje”



¡Los dragones andan sueltos por Astera y la cacería va a comenzar! Prepárate para cazar monstruos el próximo otoño, cuando «Monster Hunter World» llegue al PC. Reúne a un grupo de amigos o lánzate a la aventura en solitario, recorriendo las regiones del mundo de juego y demostrando tu habilidad como cazador. ¡Es brutal!

tijugador lo que prima en su espíritu. Y el objetivo, como ya has leído, es cazar monstruos. Dragones y bestias descomunales, para las que el grupo de cazadores ha de pertrecharse adecuadamente. Pero no todo es llegar y lanzarse al combate.

Para explorar los cinco tipos de ecosistema de Astera, el mundo de juego, hay que conocer las opciones disponibles. Aunque el componente de rol en el juego es notable, no existen personajes clasificables en clases típicas según sus habilidades. Los cazadores definen su estilo por el equipo, armas y armaduras usados. Si la versión PC es similar a la de consola, habrá catorce tipos básicos de armas para elegir. Pero, claro, podrán ser mejoradas y modificadas –o revertidas en sus modificaciones, si los resultados no son los deseados– para enfrentarnos a bestias cada vez más poderosas. ¿Cómo las mejoraremos? Pues con los recursos conseguidos en la misma cacería, de partes de los monstruos que podremos usar directamente o comerciar con ellas. Cada monstruo y cada parte serán valiosos en la medida en que los defina su escasez en el mercado del monstruo, por así decirlo.

¡Sigue el rastro!

Aunque el mundo se podrá explorar en solitario –tanto en modos offline como online–, la acción multijugador es la enseña de «Monster Hunter World». Reunir un grupo de cuatro miembros, juntarse en la Sala de Reunión, la Cantina o la Forja para preparar el equipo, y lanzarse a la caza serán los pasos a seguir. Una vez sobre el terreno, habrá que explorar, localizar y seguir el rastro de las bestias, antes de que empiece el combate para capturarla. Y solo esto será todo un arte.

> “El armamento y el equipo definirán tu estilo de juego, pudiendo dominar varios”

Podremos seguir el rastro buscando huellas, marcas dejadas en el terreno o la flora, así como usar los Lafarinos, que perciben el olor del monstruo para seguirlo. Además, contaremos con herramientas especializadas que activan efectos poderosos durante un corto tiempo. Podremos llevar dos a la vez. Y también tendremos la eslinga –una especie de garfio– tanto para explorar como para combatir, pudiendo usar nueces y armas para combatir. Y contaremos con la ayuda de los Camaradas, que nos echarán una mano en el combate.

La acción de «Monster Hunter World» será algo como no has visto, y promete convertirse en un paraíso de posibilidades y diversión con amigos. Pero, ya sabes, si quieres ser un cazador solitario, también podrás. **A.P.R.**





EL REPOSO DEL CAZADOR: LA FORJA, LA CANTINA Y LA SALA DE REUNIÓN

Prepararse para las cacerías de monstruos y dragones es tan necesario que hasta que no lo pruebes no te darás verdadera cuenta de su trascendencia. Habrás tres áreas –forja, cantina y sala de reunión– donde podremos desde mejorar toda nuestra equipación –o revertir los cambios hechos– a darnos un buen banquete para coger energía o acceder a misiones, juntándonos con otros cazadores.



En la sala de reuniones se darán cita hasta 16 cazadores simultáneos –un número que quizá cambie en la versión PC del juego– para acceder a misiones, tomarse un piscolabis o hasta echar un pulso, para pasar el rato.



Además, en la cantina y la forja, podremos encontrar todos los recursos necesasarios para afrontar las cacerías con ciertas garantías de éxito. El equipo que manejemos tendrá que ser constantemente mejorado para ello.



Como en un despiece de carnicería cada monstruos ofrece recompensas diferentes que pueden usarse como recursos de muy distintos tipos. Su valor depende de varios factores y pueden darnos equipo muy útil... o un buen banquete.

¡QUE DÉ COMIENZO LA CACERÍA!



Localizar y perseguir a nuestro objetivo es el primer paso antes del combate. Para ayudarnos en la tarea seguiremos el rastro, las huellas y marcas, y tendremos a los Lafarillos, que perciben el olor del monstruo.



En cuanto empiece la lucha la coordinación con los miembros del equipo será clave. El equilibrio de estilos y armamento también ayudará, así como el uso de la eslinga o el apoyo de los camaradas del cazador.



¡Une fuerzas con tus compañeros y no habrá monstruo que se te resista! Los catorce tipos distintos de armas permiten la suficiente versatilidad y variedad de estilos de combate, como para hacer frente a los diferentes monstruos a los que nos enfrentaremos. Ya se sabe que la unión hace la fuerza.

NATE NANZER

EXPERTO EN MARKETING. CONSULTOR EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO. RESPONSABLE DE LA LIGA OVERWATCH. 39 AÑOS.

Cursó sus estudios universitarios de marketing en la Universidad George Washington, en la capital de Estados Unidos, tras los que comenzó a trabajar en compañías de estudios de mercado, como PSB o posteriormente Magid, de la que llegó a ser vicepresidente, hasta 2014, momento en que entró en Blizzard y todo cambió para él.

Comenzó su carrera en Blizzard en el departamento de estudios de mercado y usuario, especializándose en el CRM –algo en lo que la compañía ha basado toda su estrategia durante años–, durante año y medio.

Director de Overwatch eSports durante 2016, en marzo de 2017 se convirtió en Comisionado de la Liga Overwatch, lo que le convierte en el máximo responsable de la estrategia, crecimiento y organización a nivel global de uno de los juegos más en boga en eSports.

Consiguió que en la ESPN se hable de «Overwatch» y los eSports como otra disciplina deportiva, y es un habitual de sus entrevistas.

Fan de los deportes tradicionales, sobre todo golf, fútbol y baloncesto, pero como espectador.

Su sueño de ser uno de los top player de Roadhog de Estados Unidos sigue siendo uno de sus mayores objetivos.

Puedes seguirle en Twitter en: @natenanzer

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía

Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día

